2CD 8,99 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE GRY

SLAMTILT RESURRECTION: DEMON

HEATH - WSPANIAŁA GRA RPG!

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 04/2003 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8,99 ZŁ

PEŁNA WERSJA

6 MINI GIER

CGS © 2003 GRY KOMPUTEROWE

SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 4/2003

DEMA
FREELANCER
CHAMPIONSHIP MANAGER 4
TOCA RACE DRIVER

PATCHE

CGS © 2003 GRY KOMPUTEROWE

SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 4/2003

HEATH
PEŁNA WERSJA
© Russobit-m 2001

W NUMERZE...

SILENT HILL 2
PRAETORIANS
GOTHIC 2
SPLINTER CELL
CELTIC KINGS
IMPOSSIBLE CREATURES
AMERICAN CONQUEST



SPECJALNE WYDANIE DWUPŁYTOWE
PREMIERA:
3 kwietnia 2003
WYDANIE SPECJALNE DWUPŁYTOWE
Aleksander Hrabia Fredro
zemsta
film Andrzeja Wajdy
Roman Polański Janusz Gajos Andrzej Seweryn Katarzyna Figura Daniel Olbrychski Agata Buzek Rafał Królikowski
2 mln widzów w kinach
Aleksander Hrabia Fredro
zemsta
DVD
film Andrzeja Wajdy
VISION
Roman Polański
Janusz Gajos
Andrzej Seweryn
Katarzyna Figura
Daniel Olbrychski
Agata Buzek
Rafał Królikowski
Wiele atrakcyjnych dodatków:
• reportaże z planu filmowego • relacja z premiery i wystawy poświęconej „Zemście", • specjalny wywiad z Andrzejem Wajdą
• wywiady z aktorami i twórcami • sceny, które nie znalazły się w filmie
• zwiastun, teledysk projekty kostiumów i scenografii oraz wiele innych
Patron medialny
Radio ZET
Komputer
Współproducenci filmu
TELEWIZJA POLSKA S.A.
AKSON STUDIO
KREDYT BANK
Sponsor filmu
ODWIEDŹ NASZ SKLEP INTERNETOWY - www.vision.pl
fot. Piotr Bujnowicz





OD REDAKCJI

No i wreszcie nastała wiosna, choć nie dla wszystkich... Niedawno dobiegł swojego żywota (drugiego już!) zasłużony magazyn dla graczy, inny wyzbył się kompaktów, które jeszcze niedawno były jego największą dumą, ponadto do zabawy dołączył nowy tytuł z cyklu „to my jesteśmy najlepsi". No cóż, przyglądamy się temu wszystkiemu z zainteresowaniem i dalej robimy swoje. Jeśli nie wystąpią jakieś niespodziewane przeszkody, zaskoczymy, i to miło, naszych Czytelników już w najbliższym numerze. Przewidujemy bowiem dołączenie do pisma aż czterech płyt CD i znakomitej gry RPG, a wszystko oczywiście w śmiesznie niskiej cenie. Wypatrujcie więc następnego wydania „Gier Komputerowych", bo naprawdę warto!

A teraz słów kilka o „Edycji DVD". Zostaje ona chwilowo zawieszona, gdyż w obecnej formie nie spełniła pokładanych w niej nadziei. Będzie ona gruntownie odmieniona i zyska całkowitą niezależność, to znaczy, nie będzie już powielony materiał tekstowy z wydania głównego, a sam magazyn będzie odchudzony do niezbędnego minimum. Za to większość zapowiedzi gier, recenzji, prezentacji i oczywiście przegląd dosłownie wszystkich dostępnych programów demonstracyjnych znajdzie się na płycie DVD. Dzięki takiemu rozwiązaniu zyskacie dostęp do wypchanego po brzegi krążka DVD i nie opuścicie ŻADNEGO ważnego demka, dodatku, czy łatki, a wszystko to dosłownie za grosze, jeszcze taniej niż dotychczas!

Te wszystkie zmiany dopiero przed nami, a tym czasem zapraszamy do lektury najnowszego numeru „Gier Komputerowych".

NOWY SYSTEM OCEN

★☆☆☆☆☆ Gra fatalna – unikaj jej jak ognia.

★★☆☆☆☆ Marna, nic szczególnego.

★★★☆☆☆ Średnia, niczym specjalnie się nie wyróżnia.

★★★★☆☆ Dobra, solidnie zrobiona gra.

★★★★★☆ Naprawdę bardzo dobry produkt.

★★★★★★ HIT — Hit. Najlepsza w swoim gatunku.

GRY KOMPUTEROWE, EDYCJA ZWYKŁA
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29
e-mail: cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki, red. Naczelny
Dariusz Kazik, Z-ca red. Naczelnego
Marcin Jaśkaczek

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący
e-mail: pgoracy@cgs.onyx.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski,
Robert Mahler, Jacek Pietruszczak

HEATH

Urodziłeś się w wiosce Sławince, która była piękna, cicha i spokojna. Niestety potwory i mroczne kreatury, stworzone przez Diabła Drah-Shu, które przybyły zza rzeki Ra, spaliły ją i doszczętnie splądrowały, wybijając w pień wszystkich mieszkańców. Również Ty nie uszedłeś przed toporami wrogów, choć dzielnie walczyłeś. Bogowie, na czele z wszechmocnym Bleobohem postanowili Cię wskrzesić, abyś raz jeszcze zatroszczył się o ład i porządek. Swoją przygodę zaczynasz w Złotogórze, która pod rządami księcia Jaropełka stała się „krainą mlekiem i miodem płynącą". Od niedawna jednak Książe jest w depresji, bo te same hordy, które zniszczyły twój dom, napadły także na jego włości. Musisz pomóc Złotogórze przeciwstawić się złu i pokonać wrogów spokoju. Los krainy spoczywa zatem w twoich rękach.

PODSTAWY GRY - TWORZENIE POSTACI

„Heath" to klasyczna gra RPG, która zabierze nas w podróż do barwnej krainy pełnej przygód, wyzwań i bohaterów. Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, a bitwy rozgrywane są w systemie turowym. W obu przypadkach bohaterem sterujemy za pomocą myszki. Aby grać trzeba najpierw stworzyć nową postać. Po uruchomieniu gry (NEW GAME) możemy zdać się na automatyczne generowanie bohatera. Na pierwszym ekranie wybieramy wówczas imię i płeć (klikając na odpowiedni obrazek). Następnie naciskamy NEXT i zaznaczamy klasę bohatera (Warrior, Ranger, Sorcerer) i naciskamy OK. Wtedy rozpoczyna się gra z ustawieniami automatycznymi dla wybranej klasy bohatera. Jeżeli jednak wolimy samemu dobrać parametry, zaznaczamy CREATE NEW i dopiero wtedy klikamy OK. Na pierwszym ekranie wyboru statystyk dokonujemy ustawienia podstawowych charakterystyk. Do rozdysponowania mamy 5 punktów i możemy rozdzielić je na takie cechy jak: Siła (Strenght), Wytrzymałość (Endurance), Zwinność (Agility), Pamięć (Memory) oraz Inteligencja (Intelligence). [Uwaga: Każdy wybór w inny sposób modyfikuje nasze cechy wrodzone np. Siła wpływa na Zdrowie (Health), Obrażenia (Damage), Używanie Przedmiotów (Using Items) i Wytrzymałość (Armor); a Zwinność na Zdrowie, Wytrzymałość i Wagę Noszonych Przedmiotów (Weight Carried)]. Klikamy NEXT i na kolejnym ekranie dokonujemy wyboru dwóch, spośród siedmiu dostępnych umiejętności np. Concentrator (energia zużywana na rzucanie czarów spada o 12, ale czas ich rzucania wzrasta) lub Sharp Sword (szkody wyrządzone przez broń wzrosną o 5, ale szybkość spadnie o 10). Naciskamy OK i przechodzimy do kolejnego ekranu. Tu z 18 umiejętności należy wybrać 5. Są tu takie jak: Handel (Trade), Zioła (Herbs), Miecze (Swords) itp. Klikamy na OK i przechodzimy do ostatniego etapu wyboru, na którym rozdysponowujemy punkty do wybranych ostatnio umiejętności. Po kliknięciu NEXT postać jest już gotowa do przygód.

MECHANIKA GRY
1. PORUSZANIE I QUESTY

W czasie całej zabawy będziemy poruszać się naszą postacią po Złotogórze, rozmawiać z napotkanymi postaciami, wykonywać zlecane przez nich zadania, zabijać czyhających na drogach bandytów i wycinać w pień grasujące po okolicach potwory. Cała kraina została podzielona na niewielkie, bardzo urozmaicone graficznie, fragmenty, po których poruszamy się pieszo, dowolnie wybierając kierunek. Gdy w obrębie danego fragmentu obraz może się jeszcze przesunąć pojawi się stosowny kursor (zębate kółko), a gdy nie może, pojawi się pulsująca strzałka. Oznacza to, że doprowadzając w to miejsce naszego bohatera, przejdziemy do obszaru sąsiadującego z tym, w którym się aktualnie znajdujemy. Zostaniemy jeszcze poproszeni o potwierdzenie naszego wyboru. Poruszanie po krainie można zrealizować w jeszcze jeden, prostszy sposób. Niezwykle precyzyjna i wielce przydatna okazuje się mapa (M). Klikając na niej (LPM) wskazujemy drogę naszemu bohaterowi. Na mapie widnieją grody, wioski, zamki, a w miarę upływu czasu pojawiają się na niej chorągiewki. Oznaczają one zadania, których podjęliśmy się wykonać. Przy każdej chorągiewce można przez chwilę potrzymać kursor, a wówczas pojawi się opis (w języku angielskim), jaką misję należy w danym miejscu wykonać. W czasie gry spotkamy na swej drodze różnorodne postaci. Z większością

WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	GMX MEDIA
INTERNET	www.russobit-m.ru
WYMAGANIA	P 233MHz, 64 MB RAM, 150 MB HDD.



EKRAN GRY

EKRAN GŁÓWNY

1 - menu (ESC)
2 - punkty życia
3 - mapa (M)
4 - dziennik (D)
5 - księga czarów (S)
6 - przedmioty podręczne
7 - używana broń
8 - tryb broni
9 - plecak (I)
10 - umiejętności (K)
11 - quick slots (Q)
12 - punkty energii
13 - koniec tury (SPACE)

EKRAN GRY

KUPOWANIE I SPRZEDAWANIE

1 - sprzedawca
2 - towary sprzedawcy
3 - miejsce wymiany towarów
4 - bohater
5 - koszty kupna, ilość posiadanego złota
6 - posiadane przedmioty
7 - kupuj
8 - sprzedaj
9 - wyjście





EKRAN GRY

PLECAK I PRZEDMIOTY

1 - imię
2 - portret
3 - statystyki bohatera
4 - podstawowe poziomy umiejętności
5 - wtórne poziomy umiejętności
6 - pokonani wrogowie
7 - wyjście
8 - podręczne przedmioty
9 - posiadane przedmioty
10 - waga niesionych przedmiotów
11 - podręczne czary i manuskrypty



z nich możemy porozmawiać. Niektóre okażą się bardziej, inne mniej rozmowne, opowiedzą nam historię krainy i zlecą zadania (questy) do wykonania. Rozmowy polegają na czytaniu wyświetlanych na ekranie komunikatów i klikaniu na interesujących nas odpowiedziach. Do większości postaci da się wrócić i ponownie spytać o wszystko. Questy podejmowane są automatycznie i wpisują się do naszego dziennika (Diary), do którego mamy dostęp pod literką D. Tam możemy przeczytać również, co nieco o historii Złotejgóry (World) lub udać się na odpoczynek, który przywróci nam siły (Rest). Wychodzimy z ekranu dziennika, naciskając ESC lub klikając w Wyjście (Exit).

2. PLECAK I PRZEDMIOTY

W czasie gry możemy znaleźć lub zakupić broń i cenne przedmioty (bransolety, medaliony, flakony, magiczne zwoje itp.) Wszystko, co zbierzemy lub kupimy ląduje w naszym plecaku (Inventory) - zobacz: EKRAN PLECAKA. Wchodząc tam (I) możemy uzbroić naszego bohatera. Przeciągamy wówczas dostępną broń na jego postać (trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy). Jeżeli chcemy, możemy także skorzystać z mikstur uzdrawiających lub pożywienia (kliknięcie 2 x PPM na konkretnym przedmiocie), bądź przypisać pewne rzeczy do podręcznych przedmiotów (przeciągamy je trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy). W ekranie Plecaka mamy również dostęp do naszych statystyk, które podzielone zostały na cztery grupy. Wchodzimy tam klikając po kolei na znajdujące się u góry mosiężne koła.

3. KUPOWANIE I SPRZEDAWANIE

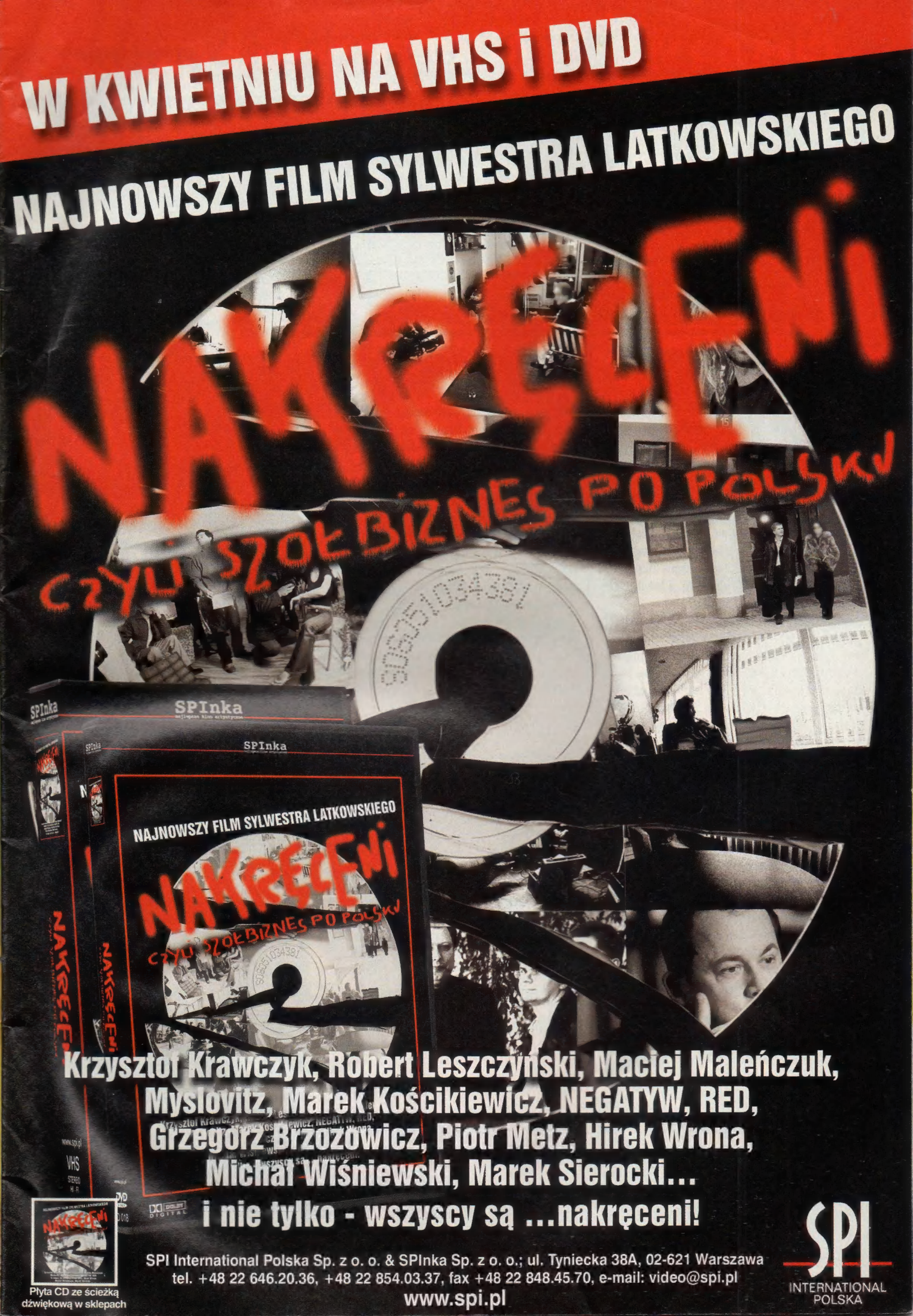
W czasie podróży odwiedzać możemy kupców, kowali i czarowników, którzy zaoferują nam broń, żywność i magiczne umiejętności. Zakupy w każdym z tych miejsc wyglądają identycznie. W czasie zakupów ekran wygląda tak, jak na screenie: EKRAN KUPOWANIA. Na górze znajdują się przedmioty oferowane przez sprzedawcę, na dole te, które my wystawiamy na sprzedaż. Każda rzecz ma swoją wartość w złocie. Cena podana jest w górnym lewym rogu, a w prawym dolnym rogu ekranu znajduje się ilość posiadanego towaru. Gdy chcemy nabyć jakąś rzecz przeciągamy ją, trzymając wciśnięty LPM, na miejsce wymiany towarów. Tak samo postępujemy z rzeczą na sprzedaż. W ramce kosztów kupna zmieniać się będzie wówczas wartość dokonywanej transakcji. Sprzedaży dokonujemy wciskając SELL (Sprzedaj) - wszystkie rzeczy przenoszą się wówczas do towarów sprzedawcy. Kupujemy wciskając BUY (Kupuj) - zakupione towary lądują wówczas w naszym plecaku. Uwaga: jeżeli zdjęliśmy coś z naszego bohatera i położyliśmy w miejscu wymiany towarów, a w rezultacie rozmyślimy się i nie chcemy tego sprzedać, musimy najpierw przeciągnąć to do plecaka, a dopiero potem przeciągnąć na wizerunek bohatera.



4. WALKA

Walka odbywa się w systemie turowym. Na każdą z tur przypada określona ilość Punktów Akcji (AP), które możemy wykorzystać na ruch, atak lub zmianę oręża. Atak na wroga odbywa się po kliknięciu na jego postaci w oknie bitwy. W czasie walki możemy też używać zapamiętanych wcześniej czarów (zapamiętywanie odbywa się przez czytanie ksiąg magicznych) lub manuskryptów. Dostęp do Księgi Czarów uzyskujemy naciskając (S). Zaklęcia zostały podzielone na cztery sekcje (magia wojenna, ciała, artefaktów i obronna). Każde z nich posiada inne parametry i sprawdza się przeciwko innym przeciwnikom. Samemu trzeba zadecydować, jakiej magii się uczyć i przeciwko komu ją wykorzystywać. Na naszej drodze staną różnorodni przeciwnicy od wilków, wilkołaków, strzyg, lich, buk poczynając, a na piekielnych demonach kończąc. Każda bitwa przynosi nam dodatkowe doświadczenie. Napis „Next level gained", który pojawi się nad postacią oznacza, że został opanowany następny poziom wtajemniczenia i do rozdysponowania są kolejne punkty. Możemy je przydzielić do dowolnych umiejętności w ekranie plecaka (I)




W KWIETNIU NA VHS i DVD
NAJNOWSZY FILM SYLWESTRA LATKOWSKIEGO
NAKRĘCENI
CZYLI SZOŁBIZNES PO POLSKU
SPInka
NAJNOWSZY FILM SYLWESTRA LATKOWSKIEGO
NAKRĘCENI
CZYLI SZOŁBIZNES PO POLSKU
Krzysztof Krawczyk, Robert Leszczyński, Maciej Maleńczuk,
Myslovitz, Marek Kościkiewicz, NEGATYW, RED,
Grzegorz Brzozowicz, Piotr Metz, Hirek Wrona,
Michał Wiśniewski, Marek Sierocki...
i nie tylko - wszyscy są ...nakręceni!
Płyta CD ze ścieżką dźwiękową w sklepach
SPI International Polska Sp. z o. o. & SPInka Sp. z o. o.; ul. Tyniecka 38A, 02-621 Warszawa
tel. +48 22 646.20.36, +48 22 854.03.37, fax +48 22 848.45.70, e-mail: video@spi.pl
www.spi.pl
SPI
INTERNATIONAL POLSKA

SLAMTILT RESURRECTION DEMON



W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" zamieściliśmy stół „Pirate" tego fajnego flipera. Tym razem na oddzielnym krążku (każdy stół zajmuje, aż jeden CD) znajdziecie stół „Demon". Tym wszystkim, którzy wolą „Edycję DVD" przypominamy, że stoły te zamieszczone były kolejno w wydaniach GK DVD nr. 1/2003 („Demon") i nr. 3/2003 („Pirate")

UWAGA: Do gry wkradła się drobna nieścisłość. Otóż, odpowiadając na pytanie, czy chcesz wyjść z gry (po naciśnięciu ESC), raz będziemy musieli wciskać polskie skróty TAK/NIE (T/N), a innym razem angielskie YES/NO (Y/N).

Na pecetach nie ma zbyt dużego wyboru flipperów, tym bardziej cieszy fakt, że w tym miesiącu możemy Wam podarować jedną z najlepszych gier należących do tego gatunku. „Slamtilt Resurrection" oferuje grę na „demonicznym" stole i bogaty wachlarz opcji, które możemy ustawić. Podstawową sprawą jest fakt, że można grać w jednym z trzech dostępnych widoków: 2D przesuwany, 3D statyczny i 3D przesuwany. Wyboru dokonujemy w menu głównym gry, klikając w odpowiednie ikony. W opcjach mamy możliwość regulowania parametrów grafiki (do rozdzielczości 1600x1200 przy 32 bitowym kolorze!), muzyki i dźwięku (można wybrać głos, który będzie towarzyszył nam w zabawie). To jednak są ustawienia standardowe, a program oferuje znacznie więcej. Można bowiem szczegółowo ustawić wszystkie ważniejsze parametry gry, takie jak: wielkość wyświetlaczy, siła odbić flipperów, dynamika odbić bili, logika toru, czułość poszczególnych tiltów, relaksacja, a nawet punktację za poszczególne akcje, combosy i bonusy. Jest w czym wybierać i wielbiciele tego typu rozgrywki mogą doskonale dopasować grę do własnych potrzeb. Gdy ustawimy już wszystko co trzeba, przystępujemy do zabawy. I tutaj „Slamtilt Resurrection" też ma sporo do zaoferowania. Chociaż stół jest tylko jeden (Demon), to nie nudzi się ona zbyt szybko, bo rozgrywkę urozmaicają ją minigierki, które uruchamiają się, gdy wprowadzimy bilę w odpowiednie miejsce. Przykładowo możemy być zmuszeni do wystrzelania wszystkich wilkołaków w gierce mini FPP, lub wykazać się spostrzegawczością w specyficznej odmianie gry w „trzy karty" (chodzi o to, że przesuwane są czaszki, a szukamy... mózgu). W czasie całej rozgrywki dostajemy użyteczne wskazówki, dotyczące zadań, zdobywanych bonusów i wykonanych akcji. Za każdym razem, gdy dochodzi do minigierki jesteśmy również informowani o sterowaniu i zasadach, które w niej obowiązują. Większość czasu spędzamy jednak na tym, co we flipperach najważniejsze, czyli na odbijaniu żelaznej bili. To też jest niebywała frajda zważywszy na fakt, ze grafika jest bardzo ładna i kolorowa (zwlaszcza na stołach 3D), a komentarze (choć nie polskie) świetnie dobrane.

STEROWANIE

LSHIFT - lewy flipper
RSHIFT - prawy flipper
SPACE - pionowy nudge
LALT - lewy nudge
PALT - prawy nudge
ENTER - wystrzelenie bili
O - menu
S - start gry
P - pauza
S - uruchomienie
ESC - wyjście z gry

INSTALACJA

Klikamy na przycisk z napisem INSTALUJ i po wybraniu wielkości instalacji czekamy, aż pliki zostaną skopiowane we wskazane miejsce. Potem można jeszcze zainstalować DIRECTX, lub od razu wybrać opcje URUCHOM, jeśli posiadamy odpowiednią wersję. Jeżeli będziemy chcieli usunąć grę, należy kliknąć przycisk ODINSTALUJ.

WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ganymade Technologies
INTERNET	www.slamtiltresurrection.com
WYMAGANIA	PII 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D.



EKRAN GRY

1- punktacja i komunikaty
2- lewy flipper
3- prawy flipper
4- komora wyrzutu bili




SZUKAJ W KWIETNIU W SKLEPACH
Zdobywca Oscara®
AL PACINO
Zdobywca Oscara®
ROBIN WILLIAMS
Zdobywczyni Oscara®
HILARY SWANK
wyśpisz się po śmierci...
BEZSENNOŚĆ
HIT KINOWY
Radio ZET
POLSAT
DVD
VHS
Twardy glina.
Inteligentny zabójca.
Nieopisana zbrodnia.
wyśpisz się po śmierci...
www.sklep.bestfilm.pl

FREELANCER



Wświatku twórców gier komputerowych są ludzie, których każdy nowy i pomysł śledzony jest pilnie przez fanów. Produkcje Peter'a Molyneux'a czy Sid'a Meier'a są zawsze oczekiwane, a po premierze najczęściej miesiącami nie schodzą z list przebojów. W świecie symulacji kosmicznych niekwestionowanym liderem jest Chris Roberts. To właśnie on był pomysłodawcą takich hitów, jak „Wing Commander" oraz „Privateer". W 1996 roku Chris odszedł z firmy Origin, aby założyć własne studio produkcyjne Digital Anvil. Po pięciu latach istnienia tego studia ma ono na koncie zaledwie jedną grę, a mianowicie „Starlancer". Jednak wkrótce pojawi się jej następca – „Freelancer". Chris Roberts twierdzi, że ta nowa gra ma być wszystkim tym, czym nie mógł być „Privateer", ze względu na ówczesne ograniczenia techniczne. Gracz wcieli się w kosmicznego awanturnika walczącego w oddziałach jednej ze stron kosmicznego konfliktu. Będzie wiódł życie pirata, rozbójnika, ale będzie mógł także zagrać jako łowca nagród polujący na przestępców.

Już sama fabuła prezentuje się ciekawie. Przez całe lata w ziemskim Układzie Słonecznym toczyła się wojna. Doprowadziła ona do wyniszczenia całej ludzkości, w końcu jedna ze stron konfliktu postanowiła salwować się ucieczką. Zbudowano cztery olbrzymie statki kolonie, które zostały wysłane w głąb Drogi Mlecznej, w stronę układu Syriusza.

Wkrótce po rozpoczęciu zasiedlania, do uciekinierów dotarła wieść o zniszczeniu Układu Słonecznego przez nieznaną rasę. Miało to miejsce 800 lat temu. Dziś ludzkość po raz kolejny rozpoczyna podbój kosmosu. I po raz kolejny czekają na nią dowody, że człowiek nie jest jedyną inteligentną istotą we wszechświecie.

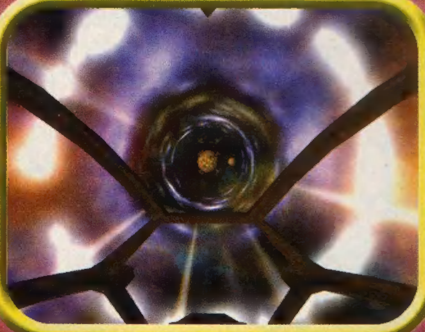
Łatwo się domyślić, kto będzie odpowiedzialny za te odkrycia – oczywiście My. Podobnie jak to było w grze „Privateer" czeka na nas szereg misji rozwijających fabułę gry. Jednak w międzyczasie będzie można robić tysiące innych rzeczy.

Wszechświat we „Freelancerze" jest dynamiczny tzn. wydarzenia, które w nim zachodzą nie będą zależne wyłącznie od działań gracza. Do gry zaimplementowano dużo zdarzeń losowych, tak by każda rozgrywka była niepowtarzalna. Może np. zdarzyć się tak, że w trakcie rozgrywki na jednej z planet górniczych nastąpi katastrofa. Zmniejszy się więc wydobycie surowców na tej planecie, i ponadto automatycznie zmienią się szlaki handlowe. Także piarci przenoszą się w inne rejony. Zmienią się także ceny surowców w tym fragmencie galaktyki itd. Już na początku gry możemy dokonywać pierwszych wyborów z którym Wielkim Domem (byty polityczno-gospodarcze) zechcemy się związać. Do wyboru mamy Dom Kusari ze zwinnymi statkami myśliwskimi, Dom Rheinland, który posiada najbardziej zaawansowane technologicznie pojazdy; Dom Liberty, który wprawdzie nie specjalizuje się szczególnie w żadnej dziedzinie, ale przez to jest najbardziej uniwersalny i na koniec Dom Bretonia, który zrzesza najlepszych kupców znanego wszechświata. Potem ilość frakcji zwiększa się błyskawicznie: różnego rodzaju siły porządkowe, wojsko, piraci, nowe korporacje, które chcą uszczknąć coś z „olbrzymiego tortu" czterech Domów. Ilość miejsc, do których możemy podróżować jest ogromna, oprócz planet, na których można lądować odwiedzimy także bazy kosmiczne, stocznie orbitalne, planetoidy górnicze i wiele, wiele innych. Ciekawą nowością ma być też odejście od sterowania grą za pomocą joystika. W dobie gdy najbardziej popularne są gry FPP, „Freelancera" będziemy obsługiwać podobnie, a więc za pomocą myszki i klawiatury.

Możecie się spodziewać, że już wkrótce na łamy naszego czasopisma zawita obszerna recenzja tej gry. Na razie możecie sprawdzić jak wielki potencjał ma ten program. Demo znajduje się na płycie dołączonej do naszego czasopisma.

STEROWANIE

Sterowanie odbywa się głównie za pomocą myszki. Przełączenie na ten tryb sterowania odbywa się po wciśnięciu Spacji.



JAK GRAĆ

Wersja demonstracyjna pozwala wypróbować pięć podstawowych statków kosmicznych oraz odwiedzić dwanaście różnych lokalizacji w systemie Liberty. Pamiętajcie, że jeśli podążycie tropem głównego wątku fabularnego, gra szybko się skończy. Polecamy „swobodne" latanie.



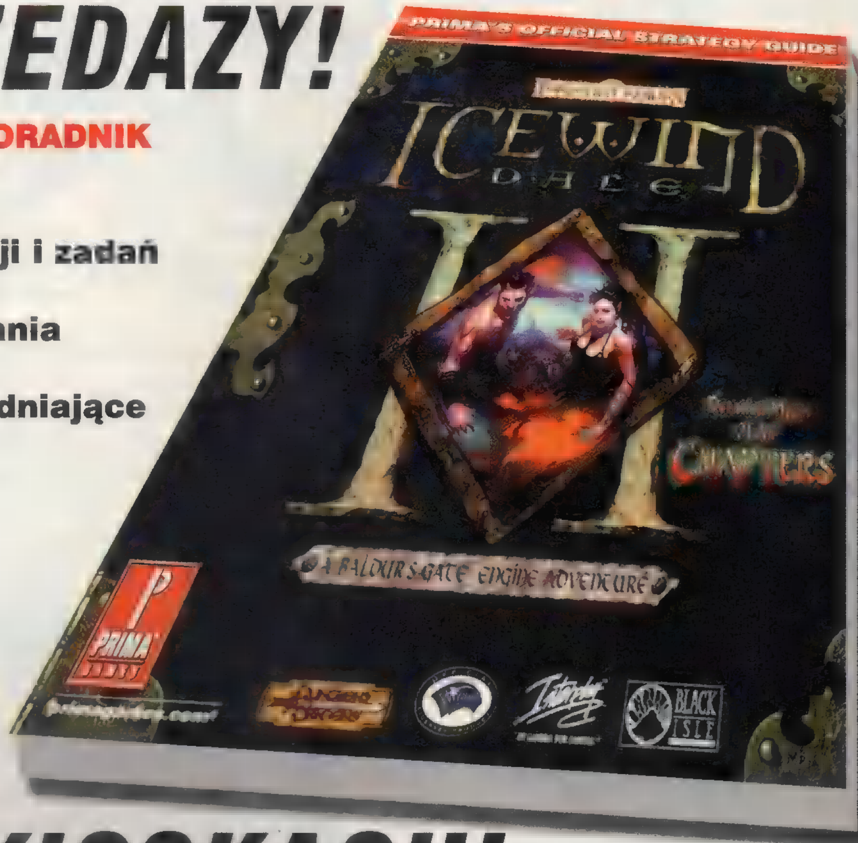
EKRAN GRY

1 – Opcja swobodnego latania
2 – Opcja podążania do wyznaczonego punktu nawigacyjnego
3 – Opcja dokowania przy wyznaczonym celu
4 – Opcja wcielenia się do określonego szyku pojazdów
5 – Opcje Gry – Mapa, Pamiętnik, Magazyn
6 – Stan pojazdu – Silniki, Tarcze, Broń
7 – Ilość nanorobotów (podzespołów naprawczych)
8 – Informacje ze świata gry – komunikaty
9 – Ekran gry

PREMIERA	Kwiecień
CENA	169.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Microsoft
DYSTRYBUCJA PL	APN Promise
INTERNET	www.microsoft.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB.

OFICJALNE PORADNIKI

JUŻ W SPRZEDAŻY!



ICEWIND DALE II - OFICJALNY PORADNIK

ZNAJDZIECIE W NIM:

- Obszerny opis wszystkich misji i zadań
- Mapy wszystkich lokacji
- Wskazówki dotyczące budowania idealnej drużyny
- Wskazówki i strategie uwzględniające zasady 3 edycji AD&D
- Opis ras, umiejętności i klas poszczególnych bohaterów
- Kompletny bestiariusz
- Wykazy broni, pancerzy i potworów
- Szczegółowe omówienie wszystkich zaklęć, zdolności i atrybutów

Cena 19.99 zł

SZUKAJ W KIOSKACH!

Zamówienia prosimy kierować na adres cgs@cgs.onyx.pl



JUŻ W SPRZEDAŻY!!!

NEVERWINTER NIGHTS

- OFICIALNY PORADNIK

ZNAJDZIECIE W NIM:

- Obszerne omówienie wszystkich misji i zadań
- Szczegółowy opis przedmiotów, zaklęć, umiejętności i zdolności
- Szczegółowe mapy wszystkich lokalizacji
- Opis wszystkich ukrytych skarbów
- Wskazówki dotyczące strategii i taktyki w każdej misji
- Szczegółowy opis wszystkich stworów wraz z ich statystykami
- Płyta CD wypełniona po brzegi dodatkowymi przygodami

Cena 25.00 zł

TOCA race driver

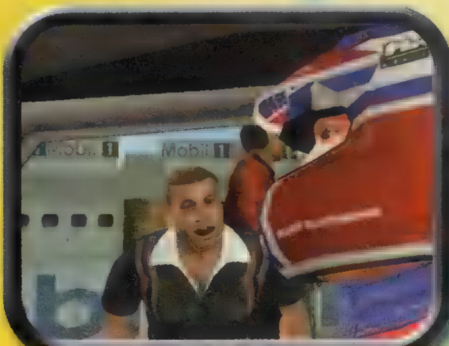
Toca Race Driver" narobiła nam smaku jeszcze w wersji beta, którą opisywaliśmy już w „Grach Komputerowych". Teraz po ukazaniu się dema nasze apetyty wzrosły jeszcze bardziej. Spieszymy wyjaśnić, dlaczego. Wprawdzie demo oferuje dostęp zaledwie do dwóch samochodów i dwóch tras, ale pokazano nam też parę innych, istotnych rzeczy, które mogą przesądzić o grywalności tego tytułu. Po pierwsze, jest



EKRAN GRY

1 - czas, aktualna pozycja
2 - prędkościomierz
3 - mapka trasy
4 - najlepszy wynik, ilość okrążeń

tu rozbudowane menu, z którego mamy dostęp do ustawień samochodu (CAR SETUP), tabeli wyników i rankingu (GRID POSITIONS) oraz postępów w mistrzostwach (CHAMPIONSHIP PROGRESSION). Najciekawsze jest oczywiście to, co można zrobić z samochodem przed startem. Stosując odpowiednie suwaki można dobrać pożądane parametry biegów, zawieszenia, hamulców oraz wybrać opony stosownie do warunków pogodowych. Przyjmowanie i zapoznawanie się z warunkami misji odbywa się poprzez gustowny komputer Ryana. Mamy też informacje o stawkach, które uzyskamy zajmując konkretne pozycje i można domniemywać, że zarabiane pieniądze będą miały jakiś wpływ na nabywany/naprawiany sprzęt samochodowy (tego w demie nie ma). Całe menu urządzone zostało z niemałym przepychem graficznym. W garażu lub biurze, w którym się znajdziemy, słychać odgłosy rozmów, pracy mechaników oraz pędzących po torze samochodów. Nie menu jest jednak najważniejsze, ale gra! Ta prezentuje się, co najmniej znakomicie. Pierwsza trasa to typowa wprawka. Pędzimy samotnie po torze i walczymy z upływającym czasem. Na drugim torze zmierzymy się już z kilkoma przeciwnikami, którzy będą starali się za wszelką cenę dojechać do mety szybciej od nas. Podczas rajdu mamy dostęp do czterech widoków kamery (klawisz C), a grafika urzeka swoją szczegółowością. Niezwykle precyzyjnie dopracowano wszelkie stłuczki i zderzenia. Samochodom odpadają części karoserii, gubimy koła, dachujemy, wgniatamy maskę, a szyby tłuką się niczym jajka na bazarze. Dodatkowo pomiędzy poszczególnymi etapami gry uraczono nas historią, która pokazywana jest w formie dopracowanych przerywników filmowych. Jeżeli autorzy popracują jeszcze nad wyglądem tras (głównie pobocze, trybuny itp.) możemy spodziewać się gry stojącej na niezwykle wysokim poziomie. Na to właśnie liczymy!



SZYBKI START

Po uruchomieniu gry należy wcisnąć ENTER, aby przejść do poczty E-mail Ryana McKane. Czytamy o zadaniu, z którego wynika, że niejaki Bobby Scot chce zaproponować nam pracę kierowcy wyścigowego. Jedyne co mamy zrobić to dobrze wypaść na treningu na torze w Monza. Naciskamy ENTER. Tor należy przejechać w czasie poniżej 5 minut. W kolejnym oknie wybieramy rodzaj skrzyni biegów (manual – ręczna; automatic – automatyczna). Wyboru dokonujemy za pomocą kursorów. Naciskamy ENTER i trasa się wczytuje.

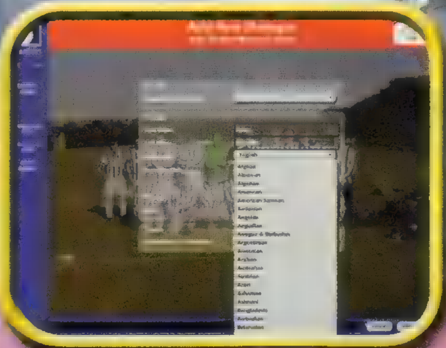
STEROWANIE

kursor w lewo - skręt w lewo
kursor w prawo - skręt w prawo
kursor do tyłu - hamulec
kursor do przodu - gaz
spacja - hamulec ręczny
A - bieg w górę
Z - bieg w dół
Prawy CTRL - pokaż zniszczenia
, - spojrzenie w lewo
. - spojrzenie w prawo
C - zmiana kamery
ESC - menu

PREMIERA	Kwiecień
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Codemasters
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.tocaracedriver.com
WYMAGANIA	PIII 550 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 32 MB.

CM4 CHAMPIONSHIP MANAGER





PREMIERA	II kwartał
CENA	139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Eidos
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.sigames.com
WYMAGANIA	PII 600 MHz, 96 MB RAM, karta graficzna 4 MB.

Już niedługo nastąpi kolejna odsłona najbardziej znanego managera piłkarskiego na świecie, a mianowicie „Championship Manager 4". Należy przypomnieć, że jego pierwsza część pojawiła się już ponad dziesięć lat temu! Zgodnie z tradycją poprzednich edycji możemy być pewni, że poprawie ulegnie zarówno rozgrywka, jak również grywalność.

Tym razem twórcy posunęli się o krok dalej niż w przypadku poprzedniej części, gdyż cały kod programu został stworzony od podstaw. Piłkarze występujący w tym programie, zostali opisani za pomocą nowych, bardziej dokładnych cech. Przykładowo, w określaniu szczegółów posunięto się tak daleko, że np. jedną z cech charakteryzujących bramkarzy jest piąstkowanie!

W tej grze wcielamy się we właściciela klubu piłkarskiego i mamy bezpośredni wpływ praktycznie na całe sportowe życie swoich piłkarzy. To my decydujemy, jakiego rodzaju treningi będzie odbywała nasza drużyna lub też pojedynczy piłkarze, kogo kupimy a kogo sprzedamy z naszego klubu. Oczywiście w tym wszystkim nie możemy zachowywać się jak udzielny pan i władca. Nasze poczynania będą bowiem pilnie obserwowane przez media (i w razie błędów ostro krytykowane), możemy także spotkać się z krytyką ze strony drużyny, która może być niezadowolona z naszych posunięć. Jako właściciel klubu będziemy zmuszeni przez cały czas borykać się z agentami piłkarzy, którzy będą ciągle negocjować lepsze warunki kontraktów dla swoich podopiecznych. Oprócz decyzji sportowych będziemy mogli podejmować setki różnych decyzji administracyjno-finansowych np. jakie ławki zamontować na stadionie, jaką ustanowić cenę biletów na poszczególne spotkania, którą firmę ochroniarską wynająć do zabezpieczenia terenu i w końcu, z kim podpisać umowy reklamowe.

Rozwinięto możliwość podglądu meczy, a także powtórek poszczególnych akcji, dzięki temu łatwiej nam będzie z pewnością podejmować decyzje dotyczące wymiany zawodników.

Do samej premiery jedną z najpilniej strzeżonych tajemnic jest to, jakie nowe ligi zobaczymy w Championship Manager 4? Ze źródeł zbliżonych do producentów, wiemy, że rozważane są między innymi kandydatury ligi austriackiej, bułgarskiej, chilijskiej, czeskiej, jugosłowiańskiej, kolumbijskiej, meksykańskiej, peruwiańskiej, południowoafrykańskiej, południowokoreańskiej, rumuńskiej, singapurskiej oraz urugwajskiej!!! Taki rozmach niejednego może przytłoczyć, ale dla prawdziwych fanów będzie to niesamowita gratka. Już teraz dzięki nam możecie poznać możliwości tego programu. Na płycie CD znajdziecie grywalne demo tej niesamowitej gierki.

JAK GRAĆ

Demo umożliwia nam przejęcie opieki nad jednym z angielskich klubów piłkarskich. Pamiętajcie jednak, że nic nie trwa wiecznie. Gra kończy się po upływie sześciu miesięcy w świecie gry.

STEROWANIE

Całkowicie przy pomocy myszki.



EKRAN GRY

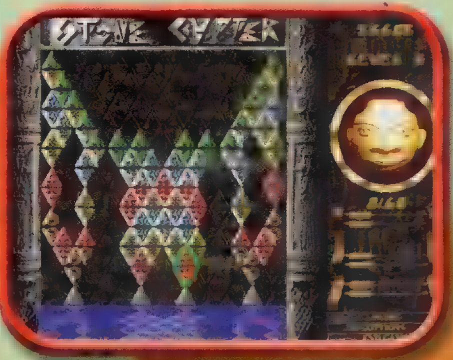
1 – Skład osobowy drużyny
2 – Lista pracowników
3 – Finanse drużyny
4 – Imprezy sportowe
5 – Transfery
6 – Taktyka
7 – Treningi
8 – Ostatni mecz
9 – Pierwsza liga
10 – Historia wydarzeń
11 – Okna informacji
12 – Zegar
13 – Wstrzymanie/Rozpoczęcie gry
14 – Informacja o graczu
15 – Zawody
16 – Inne kluby
17 – Ostatnio otrzymane informacje
18 – Opcje gry
19 – Pomoc

MINI GIERKI

● WYMAGANIA: Pentium II 266 MHz ● 32 MB RAM ● Win 9x/ME/2000/XP ● 5 MB HDD

STONE CUTTER

Ciekawa i zrobiona z rozmachem układanka. Na planszy znajdują się diamenty ułożone w pewien wzór. Na dole płynie woda lub lawa (w zależności od trybu gry). Diamenty należy zbijać przesuwając je w pobliże innych o identycznych kolorach. Na skutek naszych ruchów cała konstrukcja się obniża i niektóre diamenty wpadają do wody/lawy. Należy uważać, aby nie spadało ich zbyt wiele, bo wówczas nie przejdziemy do kolejnej planszy. W trybie z wodą, gra się bez ograniczeń. Lawa natomiast spala położone najniżej klocki wprowadzając dodatkowo upływ czasu. Na pochwałę zasługuje wyśmienita grafika (diamenty odbijają się w wodzie) i niezła muzyka..





STEROWANIE

P - pazua
F7 - windows mode/full screen
F5 - wł/wył muzykę
Klocki przestawia się za pomocą myszki

WERSJA .... shareware

● WYMAGANIA: Pentium II 333 MHz ● 32 MB RAM ● Win 9x/ME/2000/XP ● DirectX 8.1 ● 5 MB HDD

KRAKOUT

Klon klasycznego Arkanoida. Celem zabawy jest zniszczenie wszystkich klocków, które znajdują się po lewej stronie ekranu. Robimy to za pomocą odbijanej od paletki piłki (w tym wydaniu jest duża niczym futbolówka!) Niektóre klocki skrywają pod sobą bonusy. Jedne z nich mogą okazać się pomocne (np. ściana, magnes, rakieta), inne będą utrudniać zabawę poprzez np. wyłączenie światła, przyspieszenie tempa gry, zwiększenie liczby piłek itp. Dodatkowe punkty dostajemy za zabijanie pojawiających się na planszy potworów. Po zbiciu wszystkich klocków przechodzimy do kolejnego etapu.





STEROWANIE

Grę obsługuje się myszką

WERSJA .... 15 dni lub 50 uruchomień

● WYMAGANIA: Pentium II 500 MHz ● 128 MB RAM ● Win 98/Me/2000/XP ● DirectX 8.1 ● 20 MB HDD

CODENAME SILVER

Zadaniem gracza jest wcielenie się w genetycznie zmodyfikowanego żołnierza - Silvera i zniszczenie tajnej organizacji TKG, która włada całą Ziemią. Pole walki pokazane zostało z góry. Silverem sterujemy za pomocą myszki i klawiatury. Przez specjalny system kontaktujemy się z bazą, z której dostajemy polecenia i kolejne zadania. Podczas misji możemy zmieniać uzbrojenie (mamy, aż 15 rodzajów), używać apteczek i specjalistycznego sprzętu. Na naszej drodze staną liczni wrogowie, od silnie uzbrojonych żołnierzy począwszy, poprzez kroczące droidy, a na bojowych czołgach skończywszy. Podstawowe zadanie Silvera, to nie dać się zabić i wykończyć wszystko, co się tylko rusza!





STEROWANIE

LPM - strzał
PPM - zmiana broni
S - ruch postaci (kierunek ustala poruszenie myszką)

WERSJA .... 2 etapy

● WYMAGANIA: Pentium II 600 MHz ● 64 MB RAM ● Win 9x/Me/2000/XP ● DirectX 7.1 ● 6 MB HDD

ARCON TOYS

Przyznać trzeba, że tak zakręconego Arkanoida nie spodziewaliśmy się nawet w najśmielszych marzeniach. Nie dość, że gra toczy się na zawieszonej w powietrzu planszy

STEROWANIE

Statkiem sterować można za pomocą myszki
LPM - pierwsza broń
PPM - druga broń
F2 - dźwięk on/off
F3 - muzyka on/off
P - pauza
ESC - menu

WERSJA .... 3 levele na 30 dni





i co etap zmieniają się tła, to do tego czasami ta plansza może poruszać się uniemożliwiając utrudniając nam widoczność! To jednak nie wszystko, co zaserwowali autorzy. Po złapaniu odpowiedniego bonusa dzieją się prawdziwe cuda, bo kamera podąża za piłką i wtedy ciężko zorientować się gdzie jest dół, gdzie góra a gdzie nasza paletka! Pozostałe składniki tradycyjnego Arkanoida pozostały niezmienione: nadal zbijamy cegiełki z muru i łapiemy bonusy. Jednak oprawa graficzna i nowatorskie pomysły po prostu ścięły nas z nóg!

● WYMAGANIA: Pentium 166 MHz ● 16 MB RAM ● Win 9x/ME/2000/XP ● DirectX 7.0 ● [illegible] MB HDD

BUBBLE BOBBLE ULTIMA

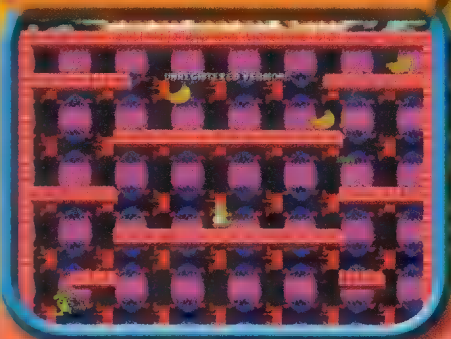
WERSJA .... 30 etapów

Bubble Bobble Ultima to w zasadzie dwie niewielkie gry: BBWORLD i BBQUEST funkcjonująca na identycznych zasadach, zaś różnią się jedynie planszami i przeciwnikami. Zadanie gracza jest proste. Na niewielkiej planszy, która stanowi zamkniętą całość należy poskromić wszystkich przeciwników. Łapie się ich w specjalne bańki, wypluwane przez niewielkiego dinozaura, którym sterujemy. Uwięzionych przeciwników można zjadać, dostaje się za to punkty i owoce. Im dłużej przebywamy na jednej planszy, tym gra na niej staje się trudniejsza i pojawia się więcej dodatkowych duszków i przeszkadzajek..



STEROWANIE

Kursory - ruch dinozaura
SPACE - wyplucie bańki



● WYMAGANIA: Pentium 200 MHz ● 32 MB RAM ● 95/98/2000/ME/XP ● 3 MB HDD

SWAPS PACK

Ciekawa i wciągająca gra logiczna. Swaps Pack to układanka, w której liczy się bystre oko i zdolność przewidywania. Na kwadratowej planszy znajdują się kolorowe klocki. Po każdym ruchu gracza, klocków przybywa. Zadanie polega na ich zbijaniu i nie dopuszczeniu do sytuacji, w której cała plansza będzie nimi przeładowana. Zbijać klocki można jednak tylko pod pewnymi warunkami. Po pierwsze musi być ich minimum 4 w pionie, poziomie lub na skos. Po drugie, nie można przesuwać klocków w puste miejsca, ale jedynie wymieniać miejscami te, które już są na planszy. Dodatkowo, aby uprzyjemnić sobie zabawę, można zmieniać tło, plansze i wygląd klocków.

STEROWANIE

Grę obsługuje się myszką

WERSJA .... freeware





Metal Gear Solid 2

Premiera Metal Gear Solid 2 [illegible]! CD Projekt poinformował, że termin premiery tej kultowej gry z firmy Konami uległ przesunięciu. [illegible] spowodowane jest [illegible] logistycznymi. CD Projekt serdecznie przeprasza wszystkich zainteresowanych graczy. Jednocześnie została podana do wiadomości nowa data premiery – 2 kwietnia. Dla przypomnienia – gra ukaże się w oryginalnej wersji językowej z polską instrukcją i pudełkiem. Metal Gear Solid 2 Substance zostanie wydany na płycie DVD. Cena MGS 2 wyniesie 150,00 PLN.

Komórka w komórce

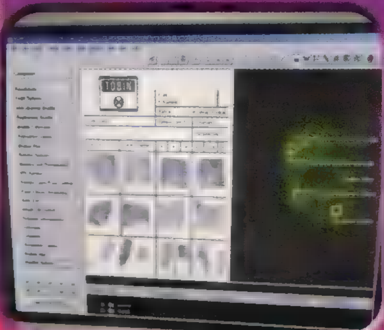
Firma [illegible] [illegible] Ubi Soft zajmującą się [illegible], [illegible], że już wkrótce posiadacze telefonów komórkowych Motorola T720 będą mogli na swoich komórkach zagrać w Tom Clancy's Splinter Cell. Gra będzie [illegible] do pobrania (za darmo!) ze strony firmy.

CSI

Skrót CSI oznacza „Crime Scene Investigation" – będzie to gra przygodowa oparta na [illegible] popularnego w USA serialu kryminalnego o tym samym tytule (w roku 2002 otrzymał on [illegible] nominacji do nagrody Emmy – czyli tzw. telewizyjnych Oscarów).

Gra pozwoli nam wcielić się w [illegible] [illegible] Stanów Zjednoczonych, pracującego w oddziale CSI w Las Vegas. W jego [illegible] [illegible] także inni [illegible] z tego serialu, w tym [illegible] [illegible] i [illegible]. Program [illegible] zostanie w [illegible] [illegible] z [illegible] i [illegible] [illegible] [illegible] graczom [illegible].





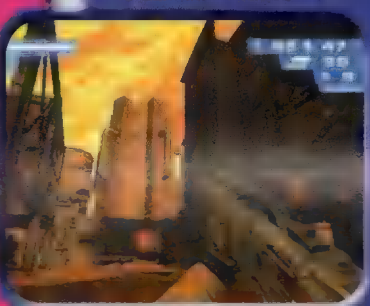
[illegible] [illegible] [illegible] się z [illegible] [illegible] [illegible], które [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible]

Producent: 369 Interactive
Premiera: kwiecień 2003

[illegible] [illegible] się [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] miejsc zbrodni, [illegible] i [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] za przestępstwo. [illegible] oddano całe [illegible] w [illegible], w tym [illegible], takie [illegible] [illegible] [illegible] czy [illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] się [illegible] [illegible] [illegible].

FIRE WARRIOR

Pierwsze doniesienia brzmiały [illegible] – [illegible] gra [illegible] osadzona w [illegible]



aliach gier firmy Games Workshop!

Nie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Warhammer Fantasy [illegible] czy może Warhammer 40,000? W [illegible] [illegible] się [illegible]. „Fire Warrior" to [illegible] [illegible]. Jego fabuła [illegible] na [illegible] w [illegible] [illegible] Warhammer 40,000. Akcja [illegible] się w 41 [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Orków, [illegible] i [illegible] Tau. [illegible] [illegible] [illegible] w [illegible] Tau o imieniu [illegible], który wchodzi w [illegible] [illegible] do [illegible] [illegible], [illegible] [illegible] Ethereala [illegible] Imperium. To [illegible] rutynowe zadanie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] o [illegible] [illegible] się, że Ethereal'em [illegible] [illegible] [illegible] sowani są mroczni [illegible] Chaosu. Nasz [illegible] [illegible] się w ogromny konflikt, który [illegible] wpłynąć na przyszłość tego świata. Akcja [illegible] graczy [illegible] 17 [illegible] [illegible]



[illegible] [illegible] [illegible] się zarówno w [illegible], jak i w [illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

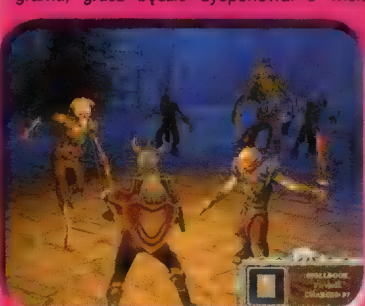
Producent: Kuju Entertainment
Premiera: 2003

DUNGEON LORDS

Producent: Heuristic Park
Premiera: 2003

W studiu Heuristic powstaje nowa gra RPG. Wydaje się, że będziemy mieli do czynienia z kolejnym przełomowym tytułem, gdyż ten zespół programistów pracował już nad wieloma udanymi produkcjami np.: ĄCyberMage: Darklight Awakening", ĄNox", ĄUnreal: Return to Na-Pali", oraz ĄWizards & Warriors".

Ich najnowsza gra będzie zatytułowana ĄDungeon Lords" i pod wieloma względami przypomina ĄDungeon Siege". Twórcy zapewniają jednak, że w przeciwieństwie do tamtego programu, gracz będzie dysponował o wiele



większą swobodą działania. W całej grze skupiono się na dwóch aspektach najbardziej istotnych dla RPG, czyli na złożonych opcjach rozwoju komputerowego bohatera (wybór rasy, indywidualnych atrybutów i współczynników, itd.) oraz na stworzeniu dużego i rozbudowanego świata zamieszkałego przez setki komputerowo kontrolowanych postaci (NPC-tów). Będzie można z nimi współpracować, rozmawiać, handlować, wykonywać zadania, itp. Kraina, którą będziemy eksplorować będzie wyróżniała się olbrzymią różnorodnością. Znajdziemy w niej nieprzebyte lasy, górskie pustkowia, zamki i miasta. Cała gra nastawiona jest na nieustanną wartką akcję, eksplorowanie nowych, nieznanych terenów, wykrywanie, omijanie i unieszkodliwianie napotkanych pułapek. Nie zabraknie rozwiązywania zagadek logicznych oraz rzecz jasna walki z napotkanymi bestiami. Walka toczy się w czasie rzeczywistym, nasza postać dysponuje bogatym zestawem ataków czy uników (zależnym od obranej ścieżki rozwoju i jego poziomu), a także specjalnymi, unikalnymi ciosami specjalnymi. Można używać przeróżnych rodzajów mieczy, włóczni, toporów, zaklęć magicznych oraz potężnych i unikalnych artefaktów. Autorzy mówią, że skupiają się głównie na trybie rozgrywki dla pojedynczego gracza, ale nie wykluczają stworzenia trybu multiplayer.



THE ELDER SCROLLS MORROWIND: BLOODMOON

[illegible]



- **Producent:** Bethesda Softworks
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Premiera:** Maj 2003

[illegible]



Kolejny Mortal Kombat

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Wieki [illegible]

[illegible]



Aliens vs. Predator - strategia!!!

Fox wraz z Electronic Arts zabierają się do pracy nad nową taktyczną strategią, opartą na grze „Aliens Versus Predator". Na razie wiadomo, że pojawi się ona na konsole PS2 oraz Xbox, a będzie nosić tytuł „Aliens Versus Predator: Extinction". Akcja będzie oczywiście umieszczona w świecie znanym z gier i komiksów, a gracz będzie mógł opowiedzieć się po stronie obcych, ludzi, czy też Predatorów. Każda strona posiadać będzie 10 upgrade'owalnych rodzajów jednostek, przy pomocy których będzie mogła stawić czoło przeciwnikom. Każda klasa jednostek będzie posiadać inne możliwości ataku, np. obcy będą atakować w grupach, zaś Predatorzy, samotnie. Gra pojawi się na [illegible]

Najdłuższa Podróż raz jeszcze!

„Longest Journey", czyli „Najdłuższa Podróż" to jedna z najlepszych gier przygodowych ostatnich lat. W [illegible] wydanym przez firmę Funcom [illegible] się lista tytułów, nad którymi ta firma pracuje. Wśród nich, obok „Anarchy Online: Shadowlands", „Anarchy Online: of [illegible]" [illegible] się właśnie „Najdłuższa Podróż 2". Więcej informacji o produkcie zostanie ujawnione w czasie zbliżających się targów E3.

Kolejny Medal of Honor

Electronic Arts pracuje nad kilkoma nowymi grami z serii „Medal Of Honor". Pierwsza z nich, znajdująca się w najbardziej zaawansowanym stadium, to „Medal Of Honor: Rising Sun". Jest to historia żołnierza [illegible] Griffina, walczącego w czasie II Wojny Światowej na [illegible] japońskim, czyli na [illegible] wyspach Pacyfiku. Program trafi do sklepów jesienią, ale tylko w wersji na konsole [illegible]. Według niepotwierdzonych informacji Electronic Arts przygotowuje też nową PC-tową grę z serii „Medal Of Honor", jednak jak na razie niewiele o niej wiadomo.

GROUND CONTROL 2

W roku 2000 gra „Ground Control" zachwyciła wszystkich swoją doskonałą i (na tamte czasy) innowacyjną grafiką.



Już niedługo będziemy mogli przekonać się, czy jej następczyni powtórzy ten sukces. Zapowiadana kontynuacja tej gry, nosi roboczy tytuł „Ground Control 2: Operation Exodus". Jej akcja rozgrywać się będzie w 2741 roku, czyli około 300 lat po wydarzeniach, które miały miejsce w pierwszej części. Właśnie swoje apogeum osiąga wojna pomiędzy demokratycznym i pokojowo nastawionym Sojuszem Gwiazdy Północnej (Northern Star Alliance), a militarystycznym Imperium Terran. Siły Imperium wypierają Sojusz ze wszystkich kolonii kosmicznych i zmuszają do obrony ostatniej planety znajdującej się pod jego kontrolą – planety Morningstar Prime. Z chwilą, gdy Imperium dokonuje pierwszego desantu swych sił na powierzchnię planety, wojna zmienia swój charakter, z potyczek kosmicznych, na ciężką, okrutną i wyniszczającą walkę lądową. Gracz staje się Kapitanem Jacobem Angelusem, który służy w siłach Sojuszu. Na jego barkach spoczywa główny ciężar pokonania sił inwazyjnych – przegrana nie wchodzi w grę... Morningstar Prime jest ostatnim bastionem Sojuszu Gwiazdy Północnej. Rozgrywka będzie przypominać tę, z którą mieliśmy do czynienia w „Ground Control". Akcja toczyć się będzie w trójwymiarowym terenie, zaś gracze dowodząc wybranymi jednostkami bojowymi muszą osiągnąć z góry określone cele. Otrzymają do dyspozycji szereg nowych jednostek bojowych, z których każda przeznaczona jest do innych zadań, m.in. piechota, czołgi i artyleria dalekiego zasięgu. Zanosi się na udaną grę.

- **Producent:** Massive Entertainment
- **Dystrybucja:** Play It
- **Premiera:** 2003



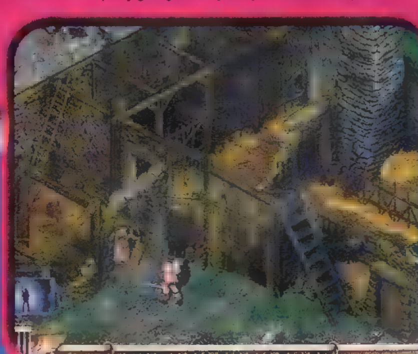
INQUISITOR

„Inquisitor" to gra tworzona przez czeski zespół informatyczny Wooden Dragon. Należy ona do gatunku action RPG z grafiką 2D i miejscem akcji ukazanym w rzucie izometrycznym.

Jak twierdzą twórcy programu jej tematyka była inspirowana twórczością Umberto Eco, a w szczególności książką „Imię róży". Fabuła przenosi nas w okres średniowiecza do fikcyjnej krainy targanej konfliktami między walczącymi ze sobą sektami heretyków, kościołem, szlachtą i [illegible] nym rozwiązaniem mającym zakończyć ten niekorzystny stan rzeczy wydaje się być Święta Inkwizycja. Swoją przygodę w „Inquisitor" rozpoczniesz od próby wykonania zadania powierzonego nam przez nieznanego zleceniodawcę. Będziemy musieli rozwikłać sprawę okrutnych przestępstw dokonanych w jednym z granicznych miasteczek. Z czasem będziemy poznawać fakty, które ukażą nam ogrom konspiracji i korupcji, która [illegible]. Mimo tego, że gra na pierwszy rzut oka [illegible] na zręcznościową, to jednak twórcy twierdzą, że będą w niej liczne wątki detektywistyczne. Do wyboru na początku gry będziemy mieli trzy typy postaci: rycerza, łotrzyka i kapłana. Co ciekawe, dla każdego z nich przygotowano inne przygody i inny wątek fabularny.



- **Producent:** Wooden Dragon
- **Premiera:** 2003



MORTYR 2

Polacy ruszają do kontratak. Po sukcesach, jakie na światowych rynkach odnosiły gry ze Słowacji („Operation Flashpoint", „Hidden and Dangerous") czy z Ukrainy (seria „Cossacs").





Polacy postanowili solidnie wziąć się do roboty. Potwierdziły się wszystkie wcześniejsze pogłoski, że firma Mirage Interactive pracuje nad grą „Mortyr 2". Program znajduje się już w zaawansowanym stadium produkcji i raczej na pewno trafi do sprzedaży jeszcze w tym roku. Producent zapewnia, że gra będzie stać na wysokim poziomie i będzie w stanie skutecznie konkurować z innymi współczesnymi FPPami.

- **Dytrybucja:** Cenega Poland
- **Premiera:** Brak Danych

THE MOVIES



[illegible]

- **Producent:** LionHeads Studio
- **Dystrybucja:** Lem
- **Premiera:** 2003



THE SIMS: SUPERSTAR

Nadchodzi początek nowego kwartału, więc zgodnie z tradycją firma Maxis wypuszcza kolejny dodatek do najlepiej sprzedającej się gry świata – „The Sims".



Będzie ona nosiła tytuł The Sims: Superstar (Gwiazdor) i wbrew pozorom nie będzie to symulacją życia wokalisty zespołu „Ich Troje" – Michała Wiśniewskiego. „Superstar" pozwoli naszym „simsom" na posmakowanie życia osoby sławnej i popularnej. Będziemy mogli zdecydować się czy chcemy być supermodelką, piosenkarzem, czy może gwiazdą filmową. Poza szeregiem nowych cech związanych z życiem gwiazd, dodatek ten wprowadza całkowicie nową możliwość, a mianowicie po raz pierwszy w historii serii gier „The Sims" gracz może udać się za swoim pupilem do jego miejsca pracy (specjalnie do tego celu stworzona lokacja „Studio Town") i na własne oczy przekonać się, jak radzi sobie jego supergwiazda i jak odbierana jest przez inne osoby. W tym celu zostaje wprowadzony współczynnik sławy, który wpływa na rozpoznawalność naszego ludzika oraz na reakcje otoczenia. Oczywiście, jak na gwiazdę przystało nasze, apartamenty będą pełne niesamowitych sprzętów i mebli np.: wisząca lodówka na wino, wanny ze złotymi poręczami. Będziemy mogli wynajmować dziesiątki osób służby. Tak więc znów zapowiada się niezwykle atrakcyjnie. My zachodzimy w głowę, czym nowym zaskoczy nas Maxis w następnej odsłonie. Może The Sims: Farmer (Rolnik) a może znacznie ciekawsze będzie The Sims: Homeless (Bezdomny), w którym moglibyśmy planować „apartamenty" z kartonów?!

- **Producent:** Maxis
- **Dystrybucja:** Cenega Poland
- **Premiera:** Kwiecień 2003



ZABEZPIECZ SWÓJ SYSTEM

KASPERSKY ANTI-VIRUS

KASPERSKY™ ANTI-VIRUS



Bezpieczniej być nie może!

Oprogramowanie antywirusowe Kaspersky Anti-Virus zapewnia:

- ochronę antywirusową dla wszystkich popularnych systemów operacyjnych
- najwyższy na świecie poziom wykrywalności wirusów
- najnowsze technologie antywirusowe
- codzienne uaktualnienia antywirusowych baz danych
- zaawansowane moduły zarządzania systemem ochrony
- skuteczną ochronę poczty elektronicznej
- nowoczesny interfejs użytkownika
- blokadę wszystkich dróg rozprzestrzeniania się wirusów
- ochronę archiwów i plików spakowanych
- automatyczne, bardzo skuteczne leczenie zarażonych obiektów
- profesjonalne wsparcie techniczne

Wersje sieciowe Kaspersky Anti-Virus zapewniają kompleksową ochronę sieci komputerowych.

www.kaspersky.pl info@kaspersky.pl

KASPERSKY lab

Kaspersky Lab Polska Sp. z o.o.
Al. Jana Pawła II 56/58
42-200 Częstochowa
tel. (34) 366 80 54, 366 84 43, 361 18 07
tel./fax (34) 368 18 14, 368 18 15





Deus Ex 2

Już niebawem nastąpi premiera drugiej części gry RPG, która kilka lat temu wprowadziła światek komputerowy i na stałe wpisała się w historii gier komputerowych. Mowa tu o grze „Deus Ex 2". Gdy tylko dotarły do nas wieści o tym programie, postanowiliśmy zebrać dla Was jak najwięcej najświeższych informacji o tej grze.

Podstawowym założeniem przy tworzeniu „Deus Ex 2" według Warrena Spectora (szefa firmy Ion Storm) mają być szeroko pojęte udoskonalenia i usprawnienia w stosunku do pierwowzoru. Nie oczekujmy jednak, że nastąpi jakaś gigantyczna rewolucja, jednak rodzaj zmian z pewnością nas zadziwi.

Podobnie jak w przypadku innych kontynuacji autorzy skupili się na dopracowaniu i rozbudowaniu grafiki. Z ankiet przeprowadzonych wśród graczy wynikało, że w pierwszej części element ten był najsłabszy [illegible]. Obecnie sytuacja ma ulec radykalnej zmianie.

Czego więc możemy oczekiwać po grafice? Gra będzie korzystać z silnika Unreal Warfare, który był wprawdzie wykorzystany w poprzedniej części, jednak programiści twierdzą, że stworzyli go praktycznie od nowa. Według ich zapewnień, otrzymamy [illegible] świata, będziemy świadkami rozbudowanych efektów świetlnych. Ogólnie grafika prezentować się będzie wyśmienicie, co możemy stwierdzić oglądając dostępne screenshoty. Jednak pamiętajmy, że to nie grafika była podstawą powodzenia „Deus Ex".

PREMIERA	Kwiecień
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Eidos
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.deusex2.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.



Część pierwsza tej wspaniałej gry szokowała swobodą postępowania i ogromną ilością możliwych sposobów zakończenia. Mamy otrzymać aż trzy alternatywne zakończenia. Tym razem gracz będzie miał jeszcze większą swobodę działania i eksploracji świata. Według zapewnień, nasze czyny nie będą sztucznie ograniczone. W części pierwszej było kilka wydarzeń, które [illegible] do [illegible] charakter przymusowy [illegible]. Zdaniem autorów gry tego rodzaju rozwiązania są zbędne i zostaną teraz całkowicie wyeliminowane. Dla przykładu, kiedy „Deus Ex" wymagał w kluczowych momentach uśmiercenia co najmniej trzech osób, nową część można będzie przejść bez wystrzelenia jednego pocisku. Gracze lubujący się w skradaniu i bardziej inteligentnych zamiast siłowych rozwiązaniach otrzymają możliwość pełnego zaspokojenia swoich potrzeb.

Ogromnej zmianie w „Deus Ex 2" ulegnie również interakcja bohatera z otoczeniem, praktycznie każdy z elementów otoczenia będzie można w pewien sposób wykorzystać, a bohaterowie niezależni będą reagować dynamicznie na nasze postępowanie (zrezygnowano całkowicie z wprowadzania skryptów do gry). Wszystko [illegible] zmian zachodzących w świecie.

Podobnie jak w części pierwszej, nasz bohater otrzyma możliwość wszczepiania w swoje ciało tak zwanych ulepszeń. Tutaj też autorzy postanowili zwiększyć ilość dostępnych przedmiotów, ostatecznie w grze ma występować ponad czterdzieści różnych implantów.

W dalszym ciągu wielką niewiadomą jest obsługa gry wieloosobowej, ale należy się spodziewać, że „Deus Ex 2" będzie przeznaczony wyłącznie dla samotnego gracza.

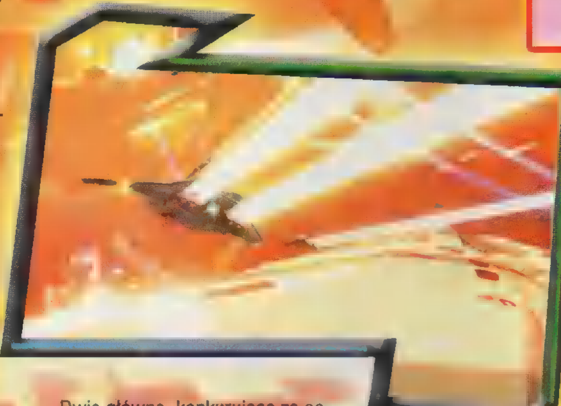
Jeżeli chodzi o samą fabułę gry, autorzy postanowili nie zdradzać zbyt wielu szczegółów. Wiemy już jednak, że akcja została umieszczona w dwadzieścia lat po wydarzeniach części pierwszej. Po okresie spokoju ponownie do walki o władzę stanęły różne frakcje – triady, masoni, mafia i inni. Tak więc trzeba ratować świat, odnowić stare kontakty i nawiązać nowe. Gracze będą mogli wcielić się ponownie w JC Dentona, [illegible] zostanie wytłumaczone, [illegible] części poprzedniej [illegible]. Z tych informacji możemy wnioskować, że [illegible] musimy poczekać do premiery. A ta coraz bliżej, gdyż jak zapowiada Ion Storm, powinna mieć miejsce na przełomie marca i kwietnia 2003.

HOMEWORLD II



Najprawdopodobniej rok 2003 będzie stał pod znakiem powtórek. „Master of Orion 3”, „Gothic 2”, „Imperium Galactica 3”, to tylko kilka programów z długiej listy planowanych kontynuacji. Ciekawe jak w tym znakomitym towarzystwie zaprezentuje się druga część najlepszego kosmicznego RTS-a na PC czyli „Homeworlda”.

Nowa odsłona gry będzie posiadał podobne rozwiązania, jak pierwowzór, tzn. elementem posuwającym fabułę do przodu są liczne przerywniki filmowe występujące w trakcie trwania misji, jak i pomiędzy nimi. Co [illegible] fabuły wiemy, [illegible] [illegible] „Homeworld 2” toczyć się będzie 100 lat po wydarzeniach które miały miejsce w części pierwszej i opisuje desperacką walkę rasy Hiigaran z wojownikami Vaygr. Jak twierdzą autorzy, „Homeworld 2” jest to produkcja o iście epickim wymiarze. Pierwsza część skupiała się wyłącznie na jednej planecie, teraz cała galaktyka stanie przed nami otworem. Poznamy szereg tajemnic świata gry, m.in. sekrety galaktycznych kupców Bentusi.



Dwie główne, konkurujące ze sobą rasy będą bardzo zróżnicowane. Będą używały innych jednostek, wykorzystywały inne technologie, stosowały odmienną taktykę walki, itp. W grze będzie występowało kilka typów pojazdów znanych z oryginalnego „Homeworlda”, np. Statek Matka, jednakże większą część jednostek zobaczymy po raz pierwszy, np. Hiigarański Krążownik Bojowy.

Aby jeszcze bardziej podkreślić różnice w rozmiarach naszej floty, zdecydowano [illegible] na wprowadzenie nowej [illegible]. Dzięki temu rozwiązaniu nasze myśliwce będą naprawdę małe a „Okręty Matki”, przeogromne.

Kolejną nowością ma być możliwość dowolnego montowania naszej floty kosmicznej. W „Homeworld 2” będzie można wyposażać statki kosmiczne w różne dodatkowe moduły, dzięki którym będziemy usprawniać ich działanie. Dzięki temu rozwiązaniu mimo posiadania 20 typów podstawowych jednostek, ilość możliwych kombinacji będzie przeogromna. W przestrzeni kosmicznej spotykamy się również z większą ilością baz kosmicznych, pozostałościami po dawno zapomnianych cywilizacjach i wieloma innymi niespodziankami.

Kampania dla pojedynczego gracza umożliwi nam rozgrywkę w 15 rozbudowanych misjach, zaś tryb multiplayer pozwali na grę maksymalnie sześciu osobom, w kilku różnych trybach.

Jeżeli chodzi o sam przebieg i strukturę misji, to „Homeworld 2” korzysta z tych samych, aczkolwiek bardziej rozbudowanych, rozwiązań, co poprzednik. Tym razem możemy zmieniać kolorystykę naszych jednostek i okrętów, a ulepszony interfejs użytkownika i nowe funkcje wglądu w aktualnie panującą akcję, gwarantują jeszcze wygodniejszą kontrolę nad poczynaniami floty. Jednak podobno największą nowością w tym tytule będzie fakt zdobywania doświadczenia przez pilotów z naszej kosmicznej floty. Jest więc na co cierpliwie czekać, premiera powinna nastąpić na przełomie maja i czerwca tego roku.







PREMIERA	III kwartał
CENA	Nieznana
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Sierra
DYSTRYBUCJA PL	Play It
INTERNET	www.homeworld2.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Szymek Czarodziej

W poprzednich odcinkach znany jako Simon the Sorcerer, a dziś po prostu Szymek, odnalazł magiczną księgę czarów i został przeniesiony do innego wymiaru, gdzie miał uratować dobrego czarodzieja imieniem Kalipso. Po uwolnieniu Kalipsa z rąk złego maga Sordida, który poległ w wyniku bitwy dobra ze złem, Szymek został odesłany z powrotem do domu.

Nie przypuszczał jednak, że padł ofiarą intrygi uknutej przez Runta, czyli niezbyt wielkiego wzrostem ani intelektem, jednak na swój sposób przebiegłego ucznia Soldrida, który chciał wskrzesić swego mistrza. Wrogowie naszego bohatera chcieli ukraść jego ciało, po to by Soldrid mógł wrócić do naszego wymiaru i odkryć sekrety Uniwersum...

Takim oto wstępem rozpoczyna się gra przygodowa zatytułowana „Szymek Czarodziej". Jest to bardzo specyficzna produkcja, której konstrukcja (czyli przebieg i sposób prowadzenia rozgrywki) oparta jest na wzorze zaczerpniętym z rasowych,



starych-dobrych przygodówek. Jednocześnie można uznać „Szymka" za przesycony humorem pastisz coraz bardziej popularnych ostatnio gier z gatunku RPG.

Pierwsze wrażenie jakie odnieśliśmy po uruchomieniu gry, to odczucie, że mamy do czynienia z tytułem z przed co najmniej kilku lat. Wprawdzie kolorowa i nienajgorsza, ale wektorowa grafika i niezbyt udana animacja postaci, wzbudziła w nas mieszane uczucia. Na szczęście w grze, całkiem nieźle prezentują się efekty świetlne, takie jak płomienie świec, efekty czarów, czy flary słoneczne. Wszystko to dotyczy oczywiście oprawy graficznej. Dużo łepiej ma się kwestia merytoryczna, czyli treść i fabuła gry. Gra pod tym względem jest bardzo wciągająca, a upstrzone wyrafinowanym humorem dialogi, czasami potrafią dosłownie zwalić z nóg.



Opisywany tytuł jest wersją beta, czyli niejako z urzędu obfituje w szereg błędów, jednak mamy nadzieje, że finalna wersja zostanie z nich całkowicie oczyszczona.

„Szymek Czarodziéj" jest grą całkowicie spolszczoną. Zarówno tekst pisany, jak i kwestie wypowiadane przez aktorów cechują się najwyższym stopniem profesjonalizmu. W tej kwestii nie można grze nic zarzucić. Na uwagę zasługuje fakt, że swoich głosów użyczyli postaciom panowie Maciej Stuhr – bez wątpienia wschodząca gwiazda polskiego filmu oraz Henryk Gołębiewski, dawniej bożyszcze małolatów, obecnie powrócił z niebytu dzięki filmowi „Edi". Udźwiękowienie to zdecydowanie najmocniejsza strona gry.

Podsumowując, gracze którzy oceniają grę przede wszystkim pod kątem grafiki i najnowszych technologii, nie będą zachwyceni tą propozycją. Jednak ze względu na swoją wyjątkowość, zachęcamy do bliższego zapoznania się z tym programem. „Szymek Czarodziej" oferuje dobrą zabawę, a co najważniejsze humor wysokich lotów.

PREMIERA	II kwartał
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Microprose
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.simon3d.com
WYMAGANIA	P 233 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB.

KONKURS



PYTANIE KONKURSOWE:
Co wydobywano w kopalniach Khorinis: węgiel, diamenty czy metal ?

DO WYGRANIA:
14 sztuk gry Gothic 2

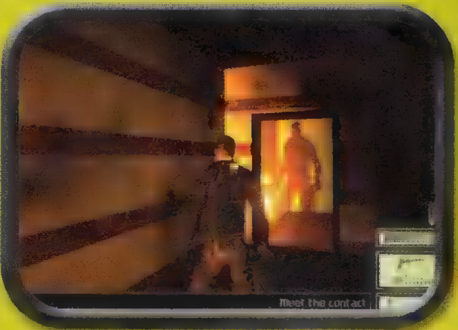
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru Gier Komputerowych.

Prosimy przesyłać je na adres:
Gry Komputerowe, ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

Gothic II









Ostatnio na PC powstaje coraz więcej gier strategicznych i strzelanin FPP, a o tak znanym i lubianym gatunku jak action-adventure, trochę jakby zapomniano. Gry tego typu są zazwyczaj domeną konsol, a opisywana dziś pozycja jest właśnie konwersją z konsoli. Ale od razu trzeba zaznaczyć, że mamy do czynienia z grą wybitną, która w przypadku X-Box'a (bo właśnie na tej maszynce miała swoją premierę) była wielkim hitem, nie inaczej jest z wersją na PC.

Co więc takiego niezwykłego oferuje nam „Splinter Cell"? Wcielasz się w rolę Sama Fishera, świetnego komandosa, byłego członka CIA i Navy Seals, obecnie pracującego dla NSA. Twoim zadaniem jest uratowanie świata (cóż, chyba nie spodziewałeś się czegoś innego...) przed wojną, którą bardzo chce wywołać pewien gruziński prezydent i jego armia terrorystów. Zadanie podzielone jest na misje w różnych częściach świata, a każda z nich podzielona jest z kolei na mniejsze cele, konieczne do wykonania w określonej kolejności. Nasze dowództwo komunikuje się z nami poprzez wszczepiony nadajnik i na bieżąco informuje o sytuacji i dalszych celach. Tym, co zachwyca, jest jednak sposób, w jaki wykonujemy zadania. Jako świetnie wyszkolony wojak potrafisz zwisać z gzymsów, skradać się, wspinać po linie, wdrapywać się po rurach, a nawet wykonywać efektow-

Tom Clancy's SPLINTER CELL



+

Jakość tekstur i ilość [illegible] otoczenia [illegible] potrafią [illegible].





−

Tak [illegible] pod [illegible] - lepiej nie [illegible] do [illegible] bo [illegible] od razu Cię [illegible]



Oświetlenie ... jest bardzo ładne, ale musisz uważać ... takim pomieszczeniu trudno ...



W trybie ... znacznie zwalnia i trudniej jest komfortowo grać.





ne wślizgi. Największą przyjemność daje jednak pozostawanie w cieniu i załatwianie wszystkiego po cichu. Aby ułatwić Ci nieco zadanie, autorzy umieścili wskaźnik „skrycia", który ułatwia przemykanie korytarzami będąc niezauważonym. W swojej wyprawie pomogą Ci



różne gadżety – noktowizor i okulary termowizyjne, ogłuszacz, zakłucacz kamery, wytrych, kabel światłowodowy, pistolet z tłumikiem, strzelba snajperska na wiele rodzajów pocisków i cała masa innych drobiazgów. W czasie misji musisz być bardzo sprytny, wykorzystywać błędy przeciwników, ale przede wszystkim porządnie kombinować, bo wykonanie większości zadań możliwe jest na kilka sposobów.

Wspaniale dopracowano grafikę. Animacja i wykonanie wszystkich postaci jest naprawdę świetne, ale szczególnie dobrze wypadają efekty dynamicznego oświetlenia. Widok na ciemne pomieszczenie oświetlane co chwila nikłym światłem wydobywającym się z pomiędzy łopatek wirnika, jest po prostu uroczy. Nie można mieć też żadnych zastrzeżeń do efektów dźwiękowych – posiadacze kart muzycznych obsługujących dźwięk przestrzenny będą zachwyceni – gra nie tylko doskonale go obsługuje, ale w dodatku robi to z dużym wyczuciem i klasą. Złego słowa nie da się powiedzieć także o sztucznej inteligencji przeciwników. Wrogowie są czujni, potrafią reagować na Twoje działania, wołać o wsparcie itp. i tylko czasami zbyt szybko rezygnują z poszukiwań.

Jakieś wady? W zasadzie tylko dwie dały nam się we znaki – brak obsługi pada (trochę to dziwi, skoro gra jest konwersją z konsoli, gdzie używa się tylko pada) i naprawdę duże wymagania sprzętowe. Na podanej w ramce minimalnej konfiguracji raczej nie pograsz komfortowo, a włączenie wszystkich efektów na max + pełnoekranowego wygładzania 4x w trybie 1024x 768 spowodowało zadyszkę nawet na Athlonie XP2200+ z Radeonem 9700 Pro i 768 MB RAM'u. Co prawda trochę nietypowo, bo tylko w trybie noktowizora, ale zawsze...

Obecnie „Splinter Cell" to, naszym zdaniem, najlepsza gra tego typu na rynku. Posiada w zasadzie wszystko na swoim miejscu, a dodatkowo nie pozwala oderwać się od ekranu przez długie godziny. Dla miłośników skradanek lubiących pokombinować to pozycja obowiązkowa. Do zobaczenia na akcji...

GRY KOMPUTEROWE GRA MIESIĄCA

PREMIERA .... Kwiecień
CENA .... 129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL .... Play-It
INTERNET .... www.splintercell.com
WYMAGANIA ... PIII 800 MHz, 256 MB RAM, ... karta graficzna 32 MB, 1,5 GB HD.

PLUSY
... oprawa audio-wizualna, ... fabuła i super ..., niesamowity tryb skradania, ...

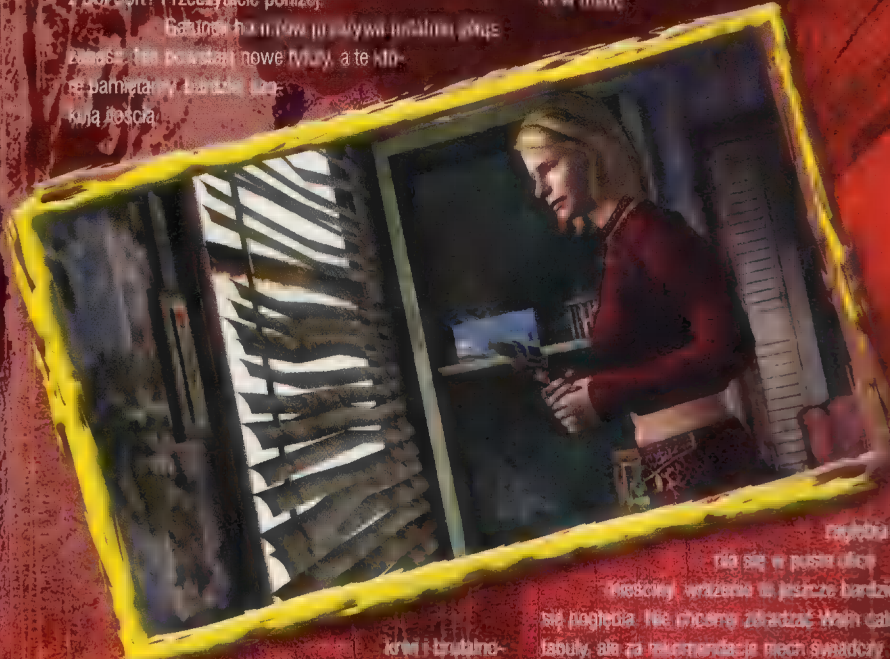
MINUSY
Nie obsługuje ...

WERDYKT
To najlepsza obecnie gra z gatunku action-adventure. Bardzo ładna, oraz pełna świeżych pomysłów.

OCENA ZBIOROWA

To [illegible] druga w [illegible] gra [illegible] z konsoli. Po [illegible] „Splinter Cell", który miał swoją premierę na X-Boxie, [illegible] na wielki hit z PlayStation 2, a mianowicie „Silent Hill 2". Czy horror Konami jest tak dobry, jak przygodówka akcji z Ubi Soft? Przeczytacie poniżej.

Gatunek [illegible] [illegible] nowe tytuły, a te które pamiętamy [illegible] [illegible] krwi i brutalnością, niż naprawdę straszą.



Na szczęście „Silent Hill 2" jest tego całkowitym przeciwieństwem. [illegible] trochę krwi nie zaszkodzi, ale generalne idea twórców była taka, aby [illegible] [illegible] grozy, [illegible] [illegible] miasteczka [illegible] mgła. Strach [illegible] [illegible] się z [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible], a [illegible] nie zawsze to, co jest w rzeczywistości. Trzeba przyznać, że fabuła gry jest naprawdę mistrzowska. Wcielamy się w rolę [illegible] który postanowił [illegible]

[illegible] miasteczko Silent Hill, gdyż otrzymał list z [illegible] [illegible] od swojej żony [illegible] tego wszystkiego! Już na początku nie [illegible] do końca [illegible], czy [illegible] to [illegible] jest prawdziwe. A w miarę [illegible] się w puste ulice [illegible], wrażenie to jeszcze bardziej się pogłębia. Nie chcemy zdradzać Wam dalej fabuły, ale za rekomendację niech świadczy fakt, że możemy ukończyć grę na sześć różnych sposobów, w zależności od działań podjętych podczas gry. To



Od czasu do czasu zobaczymy jakieś renderowane wstawki, które są świetnie zrealizowane i genialnie współgrają z mroczną fabułą.



[illegible] mgła [illegible], ale z drugiej strony [illegible] elementy [illegible] i niepokoju.



SILENT HILL 2

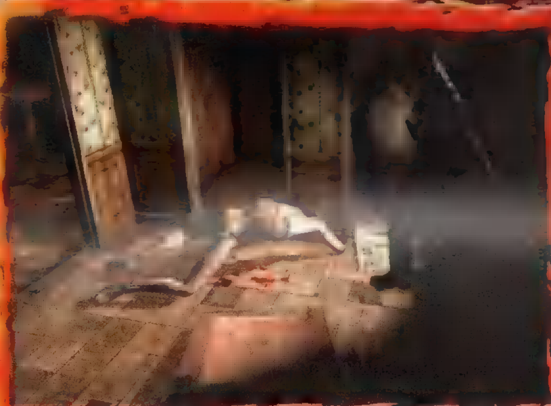
W wersji PC trochę [illegible], co niska rozdzielczość [illegible] tekstur nie rzuca się tak bardzo w oczy.





Tła to [illegible] tylko [illegible] zdjęcia "przyklejone" do [illegible]. [illegible] aż razą w oczy...





[illegible] wyglądowo [illegible], nie [illegible] na taką skalę w [illegible] grach tego typu.

[illegible] są natomiast [illegible]. Czasem biegamy [illegible] długo po planszach i nie bardzo wiadomo, co [illegible], a wszechobecna mgła nie ułatwia orientacji. Z jednej strony miało to [illegible], ale w [illegible] dało [illegible] gry [illegible] mgła swoje [illegible]cia. Prawda [illegible] leży [illegible], ale faktem jest, że „Silent Hill 2" potrafi przestraszyć nawet [illegible] amatorów horrorów. [illegible] wczujesz się w [illegible] wszystkie [illegible] przestrzeń [illegible] lub [illegible]



[illegible] 5.11, to możesz być pewny [illegible]! Wyróżnia to [illegible] horrorów, które często [illegible] niż wywodzący [illegible] „Resident Evil 3: Nemesis". [illegible] fakt, że w wersji PC dołożono od razu dodatkowy scenariusz „[illegible] from the Wish" dla Marii, [illegible] było w wersji konsolowej. To [illegible] bonusik, ale dla [illegible] ukończyli grę [illegible] niektóre [illegible] wątki fabuły.

Przyglądając się [illegible] technicznej stronie, to [illegible] konwersji konsolowych. W [illegible] rozdzielczości tekstury są [illegible], tła są rozmazane, a sterowanie [illegible] nie jest zbytnio wygodne (polecamy [illegible]). Ponadto występuje [illegible] „artefaktów" w wyświetlanej grafice, [illegible] w dowolnym miejscu, popsu[illegible] z [illegible] do najbliższego save'u. To w sumie nie[illegible], ale [illegible] przeciwników [illegible] na odnieść [illegible], że „Silent Hill 2" to [illegible] Na [illegible] najważniejsze, czyli [illegible] grywalność [illegible].

[illegible] typu rozrywkę, gra powinna wciągnąć [illegible] długie godziny.

[illegible] naszym zdaniem najlepszy obecnie horror na PC. [illegible] co prawda nie [illegible] wzgledem oprawy graficznej [illegible] niesamowitym klimatem grozy i [illegible]. [illegible] nie graj po nocach, jeśli mieszkasz sam [illegible]. Aha, jeszcze jedno, żeby w pełni [illegible] scenarzystów, należy choć raz ukończyć grę.

PREMIERA	Kwiecień
CENA	159.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Konami
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.konami.com
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 64 MB RAM, Karta graficzna 32 MB, 1,8 GB na HD.

PLUSY
[illegible] oddany klimat grozy, [illegible]

MINUSY
[illegible] grafika, [illegible] sterowanie, dużo mgły i [illegible] w fabule

WERDYKT
Mimo kilku niedoróbek, jest to obecnie najlepszy tego typu produkt na rynku.

OCENA ZBIOROWA

PRAETO

Firma Pyro Studios znana jest dzięki serii gier „Commandos". Gdy więc pojawiły się pierwsze przecieki o grze „Praetorians", nikt nie wiedział, czy przypadkiem nie będziemy mieli do czynienia z historyczną wersją „Commandosów". Potem, w miarę napływania do nas kolejnych informacji, okazało się, że będziemy mieli do czynienia z konkurencją dla serii „Total War". Jaka w takim razie jest ta gra? Przekonajcie się czytając naszą recenzję.

W tym tytule zafundowano nam podróż do starożytności. Dzięki grze „Praetorians" będziemy mogli stanąć na czele armii biorących udział w wojnach prowadzonych przez cesarstwo rzymskie. Żeby jednak uniknąć monotonii, pod nasze rozkazy, w różnego rodzaju misjach, trafią również plemiona Gallów i Egipcjanie. W kampanii dla pojedynczego gracza nie będą oni odgrywali znaczącej roli, natomiast w trybie multiplayer będzie można radośnie wykorzystywać ich różne umiejętności bojowe.

Zastosowane w tej grze rozwiązania nie odbiegają zbytnio od tych, które widzieliśmy w ubiegłorocznych hitach, jak „Warcraft 3" czy „Age of Mythology".

W „Praetorians" tryb rozgrywki dla jednego gracza, to kampania polegająca na wypełnianiu określonych misji wraz z przemieszczaniem się na nowe terytoria (Europa i Północna Afryka). Wraz z naszymi podbojami rozwija się również wątek fabularny, choć należy przyznać, że nie jest on szczególnie wciągający. Główny nacisk położono przede wszystkim na walkę i rozgrywki taktyczne. W grze pojawia się również element RPG, a dzieje się to za sprawą wprowadzenia bohaterów, którzy, jak ■ RPG przystało, posiadają imiona, współczynniki, zdolności specjalne i osobowość. Bohaterowie ci zdobywają doświadczenie, które sprawia, że stają się doskonalsi w boju.



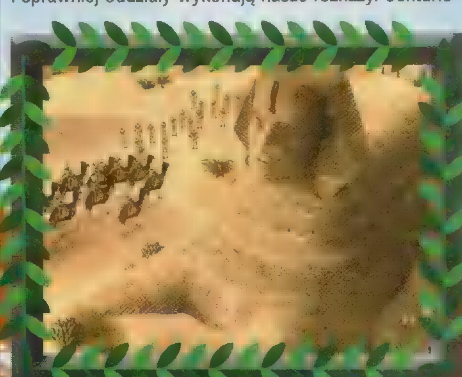


Jak na realia imperium [illegible] [illegible] nie [illegible] [illegible]





Jeżeli chodzi o jednostki dostępne ■ grze, to należy powiedzieć, że programowi temu daleko do takiej różnorodności, jaką mieliśmy chociażby w „Medieval: Total War". Nasze kluczowe jednostki to centurioni. Są to bohaterowie, którzy mają bezpośredni wpływ na rozgrywkę i odgrywają w niej podstawową rolę. Zwiększają oni umiejętności bojowe naszych oddziałów głównie poprzez podnoszenie ich morale, dodatkowo im bardziej „doświadczony" jest nasz centurion, tym szybciej i sprawniej oddziały wykonują nasze rozkazy. Centurioni mają także inne znaczenie, jako jedyni przejmują kontrolę na wrogimi i neutralnymi osadami. Po zdobyciu osady centurion będzie czuwał nad jej rozwojem i szkoleniem kolejnych typów jednostek. Tu program wprowadza pewną nowość – do produkcji oddziałów i budowy określonych struktur, nie potrzebujemy żadnych surowców! Po prostu w osadzie znajduje się określona liczba ludności cywilnej, którą możemy zaciągnąć do naszego wojska. Co ciekawe (i właściwie jest to naturalne) ilość cywili jest odnawialna, gdyż przez cały czas następuje stopniowy przyrost naszej populacji. Oczywiście nie ma problemu, gdy tworzymy zwykłych piechurów, ale gdy zabieramy się do stworzenia oddziału jeźdźców czy też machin oblężniczych, to już zabiera nam to sporo czasu i funduszy.



Tworzone oddziały, podobnie jak bohaterowie, opisane zostały za pomocą kilku współczynników, takich jak punkty życia czy budowa fizyczna. Ten pierwszy określa odporność na ciosy, drugi wyznacza limit zmęczenia naszych jednostek – im dłużej walczą czy biegają, współczynnik ten spada nieubłaganie do zera, przez co oddziały tracą zdolności bojowe.

Niektóre z powołanych jednostek, podobnie jak bohaterowie, posiadają umiejętności specjalne np: gladiatorzy potrafią zarzucać sieć na przeciwnika, sokolnicy wysyłają ptaki na zwiad, itp.

Większość naszych oddziałów możemy formować w różne szyki bojowe, w tym w najsłynniejszy – żółw legio-

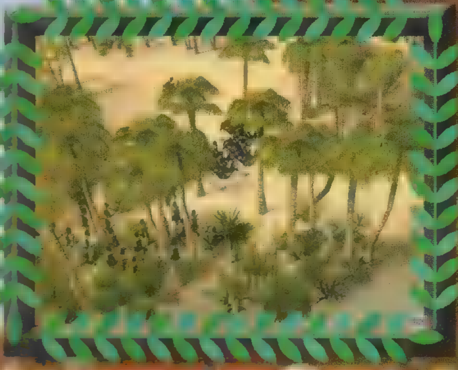
ORIANS



nistów, czyli szyk bojowy, w którym grupa rzymskich żołnierzy chroniąc się tarczami z boków i od góry, powoli maszeruje w stronę przeciwnika. Zresztą nie tylko właściwy szyk bojowy wpływa na walkę. W „Praetorians" kluczem do sukcesu jest również odpowiednie wykorzystywanie ukształtowania terenu. Korzystając z przeszkód terenowych, możemy unikać zwiadowców przeciwnika, chroniąc się w lasach możemy organizować zasadzki, natomiast nasi łucznicy będą prowadzić skuteczny ostrzał ze wszystkich wzniesień. Przemieszczanie się i walka wyglądają bardzo efektownie, oddziały poruszają się zachowując narzucone im szyki, natomiast, gdy dochodzi do walki, stopniowo pole bitwy ogarnia chaos. Grafika utrzymana jest na dobrym poziomie. Udźwiękowienie także należy ocenić wysoko – z pola bitwy dochodzą do nas okrzyki pełne gniewu i jęki konających. To w znaczący sposób urealnia całą potyczkę.

Przejdźmy teraz do mankamentów tego programu. Szkoda, że twórcy nie potrafili się zdecydować, czy chcą stworzyć grę strategiczno-przygodową na kształt „Commandos", czy monumentalną strategię a'la „Total War". Jak wspomnieliśmy gra podzielona jest na misje, co sprawia, że jej „grywalność" znacznie spada. Większość z nich jest ciekawa tylko za pierwszym razem. We wszystkich 22 misjach, naprzeciwko nas stają przeważające siły przeciwnika. Aby więc wygrać misję, musimy jak w grze „Commandos" do[illegible] zaplanować rozmieszczenie naszych oddziałów i odpowiednio przeprowadzić atak. Takie rozwiązanie spowodowało, że brakuje tego bitewnego rozmachu, z jakim mieliśmy do czynienia w wspominanym wcześniej „Total War". Spowalnianie tempa rozgrywki ma miejsce również poprzez wprowadzenie bohaterów głównych, którzy gdy zginą, jest to równoznaczne z końcem rozgrywki. Wydaje się, że twórcom gry zabrakło trochę wyobraźni, pozostali oni w sferze starych, stosowanych przez siebie rozwiązań, które mimo wszystko niespecjalnie sprawdziły się monumentalnej strategii. W efekcie otrzymaliśmy dobrze wykonany produkt, który w pierwszych chwilach sprawia bardzo pozytywne wrażenie, jednak w miarę upływu czasu jego atrakcyjność, gwałtownie spada. Trochę szkoda.





PREMIERA .... Już jest
CENA .... 139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... Eidos
DYSTRYBUCJA PL .... Cenega Poland
INTERNET .... www.praetoriánsgame.com
WYMAGANIA .. PIII 500 MHz, 128 MB RAM,
.... karta graficzna 16 MB.

PLUSY
[illegible]

MINUSY
Mało [illegible], [illegible] nadające się tylko do [illegible] Niewielki rozmach taktyczny [illegible]

WERDYKT
Dobra na kilka godzin, [illegible] na dłuższą metę, mało wciągająca. [illegible] spodobać się początkującym strategom.

OCENA ZBIOROWA

PREMIERA .... Już jest
CENA .... 99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... Wanadoo
DYSTRYBUCJA PL .... Cenega Poland
INTERNET .... www.celticking-game.com
WYMAGANIA .... PII 400 MHz, ... 64MB RAM, karta graficzna 16MB RAM.

PLUSY
[illegible] ciekawe [illegible]

MINUSY
[illegible]

WERDYKT
"Diablo" na koniu i w celtyckiej oprawie z drobnymi elementami RTS.

OCENA ZBIOROWA

D[illegible] dzieło bułgarskiego [illegible] go za grę „Tzar". Na kolana nas [illegible], ale kilka smakowi[illegible].

„Celtic Kings: Rage of War" to połącze[illegible] strategii czasu rzeczywistego (RTS) ze [illegible] w stylu „Dia[illegible]". Z tych ostatnich [illegible] rozmowy oraz [illegible] do wykonania. [illegible] „Diablo" mamy [illegible] a z RTS fakt, [illegible]



[illegible] w [illegible] czasie rzeczywistym. W [illegible] Lao[illegible] [illegible] gry. [illegible] w [illegible] [illegible] a nawet [illegible] Autorzy przygo[illegible] [illegible] samouczek, w którym możemy [illegible] się z podstawowymi mechanizmami rządzącymi grą. Choć jest to już dzisiaj norma, to za samouczek [illegible] słowa uznania.



Poza kampanią możemy jeszcze rozegrać misje na losowo wygenerowanej mapie lub na takiej, której [illegible] parametry ustalamy samodzielnie. Zmienić można m.in. pory roku, warunki zwycięstwa, liczbę wrogów, poziom trudności, dostępność złota i populację [illegible]. Kogo znudzi zabawa z [illegible] lub samemu stworzyć [illegible] W grze, co jest [illegible] cie [illegible] ze [illegible] budowli i [illegible] cia [illegible]. Budynki są już na mapie, a my możemy je [illegible], aby [illegible] tam nowe [illegible] i uzyskać dostęp do [illegible] [illegible] kilka, [illegible] miasta w [illegible] 55 typów [illegible]



walczyć muszą jeść. W przeciwnym razie padną nam z głodu [illegible] straty. [illegible] bitew. [illegible] nie tylko [illegible] gry [illegible] w nią [illegible] [illegible] wnika [illegible] w [illegible] nież mamy możli[illegible] wość



CELTIC KINGS
RAGE OF WAR

tworzenia kapłanów, którzy potrafią robić bardzo fajne rzeczy. Mogą np. zawładnąć duszą orła, dzięki czemu polatamy sobie przez chwilę odkrywając pokłonie wrogich oddziałów. Potrafią również wskrzeszać zmarłych, sprawiać, że nasze wojska stają się niewidoczne czy szybciej leczyć rany. Zadania w „Celtic Kings: RoW" nie odbiegają wasowie od tych, które znamy z różnych innych RTS-ów. Podążając z góry zaplanowaną przez autorów ścieżką, na ogół musimy pokonać jakieś miasto, wciągnąć kogoś w zasadzkę, uwolnić jakieś jednostki. Nie są to jednak zadania nudne i dzięki sporemu urozmaiceniu, gra się przyjemnie. Dodatkowo gra oferuje „namiastkę wyboru". Kiedy to np. możemy pomóc pobliskie miasta o wsparcie militarne, ale robić tego nie musimy. Gdy poprosimy na ogół będzie trzeba wykonać jakieś zadanie poboczne, aby potem wrócić do głównego wątku z większą ilością wojsków. Wbrew – wolący! Ci jak wiadomo większość ...





Nasze wojska niezwykle pięknie poruszają się w szyku...





...ale w czasie, który nie ... już tak ...

... bulgocze „Celtów". Jako dowódca ... dostęp do trzech szyków bojowych. ... Wszystko pięknie pięknie ... ale tak ... aby tylko do momentu napotkania wroga. Potem następuje przysłowiowe „ruszył na bój" i o szyku bojowym możemy już zapomnieć. W ... w ... da się jako tako zapanować nad wojskami, minimalizując tempo gry, ale nie daje to pełnej satysfakcji. Za ten moment przyznajemy ogromny minus, wszak „Celtic Kings: RoW" to gra, w której w większości będziemy walczyć. Na zakończenie warto wspomnieć o grafice, która choć nie wybija się ponad przeciętność, ma też swoje atuty. Z jednej strony można powiedzieć, że jest zbyt ascetyczna – na mapie znajduje się zdecydowanie za mało elementów przyciągających oko (ciągle tylko drzewa i drzewa, a w podziemiach kamienne ściany i ...). Z drugiej strony takie ... wojska są wykonane mistrzowsko. ... na to ... wy... ... zawsze ... a po ... chodzą ... tem, że do ... elementów gry autorzy po ... przyłożyli się, a do innych ... Wielka szkoda. ... „Celtic Kings: RoW" jest grą, z którą przyjemnie warto się zapoznać.



Impossible Creatures





W[illegible] z War[illegible] [illegible] 80-[illegible] Tak [illegible] „Impossible Creatures" [illegible] wnie tak. [illegible] lecz nie wiadomo gdzie. Świat [illegible] ta dzieje się. [illegible] dorzych publikowanych [illegible] o dzielnych [illegible]

[illegible] Jednym tych [illegible] w „Impossible Creatures" [illegible] Jest nim [illegible]

[illegible] związał się z [illegible] zlecenie [illegible] dr. [illegible] się [illegible] Sigma [illegible] jak [illegible]

„Impossible Creatures" [illegible] Ostatnio produkowane RTS cierpiały głównie na przerost formy nad treścią [illegible] „Age of Mythology" czy „Warcraft 3". [illegible] „Impossible Creatures" [illegible] do [illegible]

W trakcie [illegible] dla [illegible] będziemy mogli przez [illegible] oddziałami za pomocą których [illegible] o [illegible] zmutowane [illegible]

Innowacyjny, wciągający RTS, łamiący wiele standardów. [illegible] ze skrzydłami ?







[illegible] dla pojedynczego gracza [illegible] się w [illegible] momencie znudzić. [illegible] w [illegible] gra [illegible]

[illegible] mieszka w [illegible] jest wielka, [illegible] w [illegible] latach [illegible] „Impossible Creatures" [illegible]

w [illegible]

[illegible] Jak to zostało [illegible] za szybkość, głowa za zmysły, itd. Dodatkowo [illegible] maszynie Sigma [illegible] wszystkie te „modele" [illegible]

I tak [illegible] słoń, [illegible] z filmu Monty Pythona [illegible] wyposażony w żądło [illegible]











[illegible]



[illegible] mutanta [illegible] aktualnie w [illegible]

[illegible] standardów, gdyż w [illegible] od [illegible] (mamy [illegible] w [illegible] mutować [illegible] dla siebie [illegible]. Jak [illegible] do [illegible] i tworzenia [illegible]

Trzeba [illegible], że gra ta niesie ze sobą olbrzymią [illegible] już dawno żaden program nie przykuł nas na tak długo do komputera. Ilość możliwych do zastosowania taktyk jest przeogromna. Każdy gracz z [illegible] znajdzie dla siebie ulubiony sposób wojowania. [illegible] krwiożerczych [illegible]. Ograniczenia tej gry tkwią jedynie w naszej wyobraźni!

[illegible] gólne uznanie zasługują animacje [illegible]. Każda z nich [illegible] się i atakowania [illegible] i ataku [illegible] etapie [illegible]

Muzyka [illegible] realia [illegible]. W trakcie [illegible] rytmy.

Na zakończenie [illegible] multiplayer. [illegible]



[illegible]



PREMIERA .... Już jest
CENA .... 169.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... Microsoft
DYSTRYBUCJA PL .... APN Promise
INTERNET .... www.relic.com
WYMAGANIA .. PIII 500 MHz, 128 MB RAM, ... karta graficzna 32 MB.

PLUSY
Oryginalny, niepowtarzalny, innowacyjny RTS - nowy wzór dla tego gatunku.

MINUSY
Właściwie [illegible], choć [illegible] dla [illegible] raz [illegible], nie [illegible] niczym [illegible].

WERDYKT
Bije na głowę ubiegłoroczne RTS-y. Oto nastał nowy król tego gatunku!

OCENA ZBIOROWA



AMERICAN CONQUEST

American Conquest" to kolejna strategia czasu rzeczywistego stworzona przez twórców „Cossacks: European Wars". Nie powinien zatem dziwić fakt, że gra przeniesie nas do przeszłości. Tym razem cofniemy się w czasy wielkiej kolonizacji nowo odkrytych kontynentów amerykańskich. Wydarzenie to zapoczątkowało powstanie nowych niepodległych państw, takich jak Stany Zjednoczone, Kanada czy też Meksyk. Akcja rozpoczyna się w roku 1492, w chwili, gdy Krzysztof Kolumb „odkrywa" Nowy Świat, a kończy w XVIII wieku, kiedy to ogłoszono niepodległość Stanów Zjednoczonych. Na graczy czeka więc około 300 lat niesłychanie wciągających zmagań, obfitujących w wielkie bitwy, głośne wydarzenia oraz nieustanne spory polityczne. „American Conquest", podobnie jak „Kozacy", jest produkcję zrobioną z dużym rozmachem, przemyślaną i ambitną. Można ją porównać do olbrzymiej makiety batalistycznej, jakie czasami widzimy w muzeach lub u pasjonatów miniaturek wojennych. Gracz ma możliwość wzięcia udziału w kreowaniu dziejów Nowego Świata, począwszy od pojawienia się tam Europejczyków (a dokładniej Hiszpanów), aż do takich wydarzeń, jak powstanie Stanów Zjednoczonych i kształtowanie się pierwszych państw w obu Amerykach. Bohaterami gry są, zależnie od wyboru gracza, nacje europejskie: Anglicy, Hiszpanie, Francuzi, Holendrzy oraz stare narody Nowego Świata: Aztekowie, Inkowie, Majowie, Huronowie, Irokezi i Pueblosi. Podobnie jak w „Kozakach", tak i w tym przypadku, gra wręcz poraża szczegółowym przedstawieniem każdej cywilizacji. Miasta, osady oraz wszystkie budowle każdego narodu, zostały oddane z wielką dbałością o szczegóły, a co ważniejsze zadbano o zgodność historyczno-architektoniczną. Dla przykładu, Aztekowie wznoszą piramidy schodkowe, Hiszpanie budują olbrzymie katedry, a wszystko to z najdrobniejszymi detalami i z zachowaniem odpowiednich proporcji. To samo zjawisko dotyczy również wyglądu jednostek oraz ich uzbrojenia. Nie do pomyślenia jest, żebyśmy zobaczyli Azteków używających muszkietów czy artylerii. Natomiast widok wojowników odzianych w lamparcie skóry z łukami, mieczami i tarczami jest czymś naturalnym i oczywistym. Po-







[illegible] monumentalność [illegible] i [illegible] oddanie [illegible]



[illegible] "Age of [illegible]" czy "Age of Empire"

dobnie jak fakt, że Indianie są w stanie powoływać znacznie większe liczebnie armie, natomiast europejscy zdobywcy mają przewagę technologiczną. Oczywiście również pomiędzy armiami Indian zachodzą istotne różnice, zwłaszcza między tymi z Ameryki Północnej i Południowej. Ci pierwsi, technologicznie ubożsi, są w stanie tworzyć jedynie obozy wigwamów, jednak ich wojownicy doskonale obeznani z siodłem, a także bronią palną, mogą zagrozić armiom angielskim czy francuskim. Południowe plemiona są za to w stanie budować wspaniałe miasta i twierdze oraz wystawiać ogromne armie, choć ich wyposażenie jest jednak nieco prymitywniejsze. Europejczycy wznoszą specyficzne dla [illegible] czasów forty, a z biegiem czasu, osady miejskie. Trzonem ich armii jest piechota uzbrojona w broń palną, jazda i artyleria. Nowością w stosunku do poprzedniej strategii GSC jest możliwość rozmieszczania ludzi w poszczególnych budynkach oraz w fortecach, w celu zwiększenia szans obrony osady czy też miasta. Również zachowanie na polu bitwy jest indywidualne dla każdego narodu. Dzięki temu możemy być na przykład świadkami sceny, w której tysiące azteckich wojowników szarżuje w bezładnej gromadzie na stojącą w zwartym szyku setkę Hiszpanów. Pod wpływem huku muszkietów, część wojowników panikuje, część biegnie dalej. W pewnej odległości od miejsca potyczki Indianie zbierają się w grupki i atakują ponownie. Podstawą kampanii dla pojedynczego gracza są autentyczne wydarzenia historyczne. Będziemy więc mogli przekonać się czy Portugalczycy pod naszymi rozkazami rozgromią Inków, albo czy starczy nam geniuszu strategicznego, żeby pokonać Anglików i ustanowić niepodległość Stanów Zjednoczonych.







Jak na RTS gra charakteryzuje się jeszcze większymi możliwościami niż „Kozacy". Owe trzy stulecia są rozgrywane przez dwanaście nacji na dość dużych terenach (30x20 ekranów w rozdzielczości 1024x768). Natomiast ilość jednostek, jakimi będą mogły kierować strony, wynosi niebagatelną sumę 16.000, co pozwala tworzyć niektóre scenariusze bitewne w skali 1: 1! Nie można pominąć również genialnego trybu rozgrywki dla wielu graczy, który umożliwia toczenie bitew aż siedmiu osobom jednocześnie. To wszystko, jak również opcja tzw. „Podboju Ameryki" sprawia, że ta gra zagości na długo w Waszych komputerach nawet mimo kilkukrotnego ukończenia trybu rozgrywki dla pojedynczego gracza.

Uwaga, pełen tryb multiplayer jest dostępny jedynie dla posiadaczy oryginalnej wersji gry, gdyż tylko w niej znajdziecie indywidualny kod do gry sieciowej. Piratom dziękujemy.



PREMIERA	Kwiecień
CENA	99.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	CDV
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.americanconquest.com
WYMAGANIA	PII 450 MHz, 64 MB RAM, Win 98, Me, 2k, Xp.

PLUSY

Monumentalna [illegible]

MINUSY

[illegible]

WERDYKT

Obowiązkowa pozycja w podręcznym zestawie miłośnika strategii.

OCENA ZBIOROWA

I.G.I.-2 COVERT STRIKE

Pierwsza część przygód Davida Jonesa, byłego komandosa SAS, który jako członek agencji wywiadowczej ścigał Josefa Priboi, szefa estońskiej organizacji przestępczej, trafiła na rynek ponad dwa lata temu i od razu stała się wielkim hitem. Świetnie wykonana gra, miała swój niepowta-



rzalny klimat i ciekawą fabułę. Nie była to kolejna bezmyślna strzelanina, ale przełomowy produkt, który wyznaczał nową jakość w grach akcji. Równie wiele obie-



cywaliśmy sobie po części drugiej, ale niestety trochę się zawiedliśmy.

„IGI 2: Covert Strike" to gra bardzo nierówna. Dodano rzeczy, których bardzo brakowało w części pierw-



szej, ale jednocześnie zaniedbano stare, sprawdzone elementy stojące na wysokim poziomie. Pierwszą i chyba najważniejszą zmianą jest możliwość zapisywania stanu gry. Co prawda można to zrobić tylko trzy razy w czasie trwania misji, ale malkontenci powinni pamiętać, że w „jedynce" takiej opcji nie było w ogóle, a grę zdołali przejść tylko najbardziej wytrwali i cierpliwi gracze. Drugą rewolucyjną zmianą jest pojawienie się trybu multiplayer, którego niestety z jakichś powodów zabrakło w poprzedniej części. Teraz błąd ten został naprawiony, a opcja gry wieloosobowej jest bardzo podobna do osławionego „Counter Strike'a". Tutaj także opowiadamy się po jednej ze stron konfliktu i aby osiągnąć sukces, trzeba umieć współdziałać w grupie. Choć w przeciwieństwie do dodatku „Half Life'a", śmierć nie oznacza czekania na wypełnienie misji, lub całkowitą anihilację jednej z walczących grup, bowiem za drobną opłatą można w każdym momencie powrócić do gry. To tyle, jeżeli chodzi o najważniejsze zmiany. Trochę to mało, ale większej rewolucji nie odnoto-

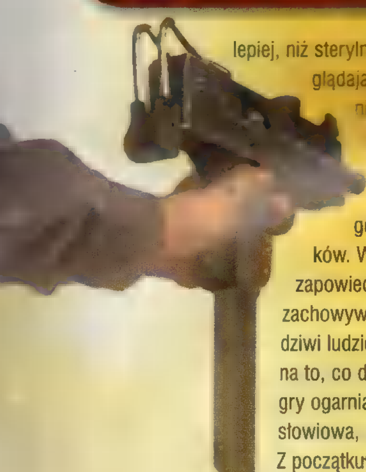








waliśmy. Nawet oprawa graficzna niewiele się zmieniła i jakiejś wielkiej różnicy między wyglądem obu tytułów nie ma. Tereny otwarte wciąż prezentują się znacznie



lepiej, niż sterylne i sztucznie wyglądające pomieszczenia. Jednak nasze największe zastrzeżenia budzi sztuczna inteligencja przeciwników. Według wstępnych zapowiedzi wrogowie mieli zachowywać się jak prawdziwi ludzie, ale patrząc na to, co dzieje się w trakcie gry ogarnia nas tylko przysłowiowa, czarna rozpacz. Z początku sami nie mogliśmy w to uwierzyć. W „IGI 2” przeciwnicy są jeszcze bardziej tępi, niż w części pierwszej. Nie słyszą strzelaniny i krzyków za rogiem. Nie zwracają uwagi na eksplozje kamer, pod którymi stoją, a gdy zaatakowani nie widzą Jonesa zaczynają bezsensownie biegać w kółko. O zagrożeniu z ich strony możemy mówić dopiero gdy są w liczbie co najmniej czterech. Oczywiście nie musimy chyba przekonywać, jak odbija się to na jakości gry. Choć naszemu bohaterowi daleko do robienia nieprawdopodobnej masakry, jak np. w „Quake 3”, to równie daleko mu do realizmu z części pierwszej, czy innych gier np. „Medal Of Honor”. W końcu po co bawić się w takie rzeczy jak skradanie, chowanie w cieniu itp. skoro często znacznie łatwiejszym sposobem jest użycie kałasznikowa. I wątpliwe, by ten element diametralnie różnił się w wersji finalnej od tej praktycznie już gotowej, którą dostaliśmy do przetestowania. Ostatnia rzecz, to ciągle zbyt ograniczona ilość sposobów, na jakie można wykonać misje. Wprawdzie tak jak w „jedynce” mamy dwie czy trzy możliwości, ale są to raczej czysto teoretyczne opcje. W końcu kto pokusi się o frontalny atak na wejście chronione przez ośmiu strażników, gdy tylnego pilnuje tylko jeden?

„IGI 2: Covert Strike” z pewnością nie będzie takim wielkim hitem, jak jego poprzednik. Jednak mimo kilku zastrzeżeń i faktu, że nie wnosi w zasadzie nic nowego, to należy uznać ten tytuł za godny uwagi, zwłaszcza dla ludzi, którzy nie oczekują od gry jedynie bezmyślnej strzelaniny.



PREMIERA .... Marzec
CENA .... 99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... Codemasters
DYSTRYBUCJA .... CD Projekt
INTERNET www.igi2.com
WYMAGANIA .. PIII 600 MHz, 128 MB RAM, ... karta graficzna 32 MB.

PLUSY
Możliwość [illegible] gry w trakcie [illegible] obecność trybu [illegible]

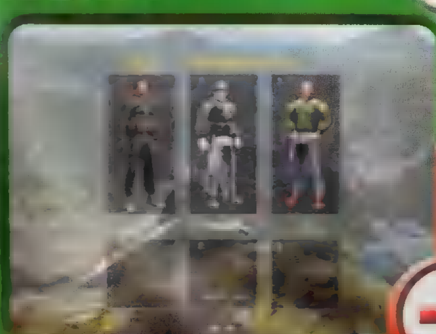
MINUSY
[illegible] zmian w [illegible] z [illegible], [illegible] ma tak dobrego klimatu, jak [illegible]

WERDYKT
Niestety potwierdza się stara zasada mówiąca, że im lepsza jest część pierwsza, tym trudniej zrobić drugą, równie dobrą.

OCENA ZBIOROWA



Wiele osób nie mogło [illegible], [illegible] pierwsza część nie miała trybu multiplayer, na [illegible] teraz [illegible] to [illegible]





[illegible] momentami sięga absurdu [illegible] nie do [illegible]



SUDDEN STRIKE FOREVER

Na [illegible] krew i [illegible], huk dział, terkot karabinów maszynowych, okrzyki [illegible]. Czy to "[illegible] 2", a może kolejny [illegible] "[illegible]"? Nie, to dodatek do jednej z [illegible] strategii czasu rzeczywistego [illegible] a [illegible] "Sudden Strike". Autorzy postanowili nie zmieniać [illegible] w tematyce gry. Dzięki temu akcja "Sudden Strike Forever" nadal rozgrywa się w czasie II Wojny Światowej. Natomiast jak przystało na rozszerzenie możliwości toczenia bojów na [illegible] frontach II Wojny Światowej będzie znacznie więcej. Teraz dzięki [illegible] i [illegible] (w których [illegible] się



[illegible] nowe jednostki i nieco bardziej [illegible] oprawę graficzną. Autorzy zgodnie ze standardami tej serii, wiernie odtworzyli scenografię, dzięki czemu walki będziemy mogli prowadzić w krajobrazach rodem z [illegible] [illegible] stepów, czy też gorących afrykańskich pustyni. Akcja rozgrywa się na olbrzymich mapach, o urozmaiconym [illegible] terenu, zmiennych warunkach pogodowych i klimatycznych. Jednorazowo w walkach może brać udział nawet kilkaset jednostek. Podobnie jak i w "Sudden Strike" możliwe jest wznoszenie umocnień, wykorzystywanie [illegible] ukształtowania terenu, a także przejmowanie budynków, wież [illegible] i uzbrojenia (np. [illegible]

kawalerii typów samolotów przeznaczonych do wykonywania [illegible] zadań, jak [illegible], desant, czy bombardowanie. Ulepszona [illegible] to nie jedyny atut programu. Dzięki oficerom, którzy zdobywają doświadczenie, ulepszają się współczynniki [illegible] oddziałów. Dodatkowo dzięki kolejnym [illegible] pojazdy mogą [illegible] jeździć do tyłu! Na [illegible] możemy [illegible] [illegible] by dowozić ją w pobliże frontu i w ten sposób [illegible] naszych oddziały. [illegible] uległ również model zniszczeń pojazdów oraz inteligencja krzemków (komputerowych przeciwników). Wprowadza to większy realizm na pole komputerowej bitwy. Teraz działo przeciwpiechotne nie zrobi praktycznie nic ciężkiemu [illegible], a poruszająca się [illegible] nie [illegible] z karabinu znajdującego się

Obfitymi szczegółowość historyczna zawsze była plusem tej serii, teraz możemy dodatkowo rozkoszować się bitwami na tropikalnych wyspach.





[illegible] gry z [illegible] typu "[illegible]" trudno doszukać się [illegible], dla której [illegible] byłaby tak [illegible].

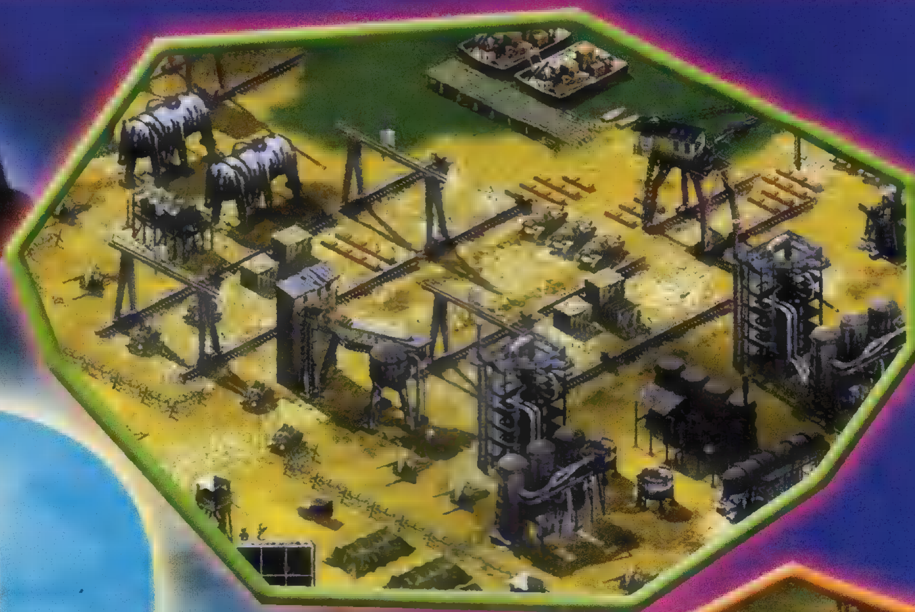


czy [illegible]) walczymy w [illegible] ([illegible] kontra [illegible]) [illegible] i w [illegible] - dzięki temu dochodzi nowa strona konfliktu - Brytyjczycy. Na potrzeby do-



pojazdów wroga). Kolejnym plusem "Sudden Strike Forever" jest [illegible], jako [illegible] w [illegible] gry, jest nią teraz o wiele [illegible] kampanii. Walkami [illegible] tem gry pozostaje nadal olbrzymia ilość dostępnych [illegible] i pojazdów. Wśród piechurów można spotkać snajperów, ekspertów od materiałów wybuchowych, załogi ciężkich karabinów maszynowych czy wyrzutni granatów, no i oczywiście komenderujących oficerów. Pojawiająca się w grze ilość pojazdów [illegible] jest również imponująca, a są to między innymi czołgi typu "Tygrys", "Pantera", "T-34", "T-70" i [illegible] [illegible] "[illegible]". [illegible] wszelkiej maści pojazdy [illegible] i [illegible]. Siły powietrzne nie pozostają w tyle i znajdziemy w [illegible]

2 STRIKE





... przed czołgiem; podobnie snajperzy nie będą starali się [illegible] czołgów przeciwnika. Oczywiście wszystkie kampanie oparte są na historycznych bitwach i [illegible] z [illegible] II Wojny Światowej. To [illegible], że gra zyska uznanie miłośników strategii. Możecie być [illegible], że po [illegible] wielu z [illegible] nie [illegible] od [illegible]. [illegible] plusa należy przyznać za zlokalizowanie tej gry.





PREMIERA	Już jest
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	CDV
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.suddenstrike.com
WYMAGANIA	Pentium II 200 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 8MB.

PLUSY

[illegible] usprawniona inteligencja przeciwnika.

MINUSY

[illegible] choć minusem [illegible] to, że gra tak [illegible] trafiła na [illegible] półki

WERDYKT

Jedna z najlepszych gier strategicznych ubiegłego roku, obowiązkowa pozycja każdego stratega.

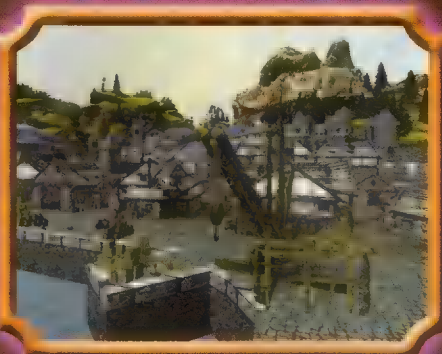
OCENA ZBIOROWA

Gothic II

Istnieje w świecie gier komputerowych tradycja, która mówi, że jeśli coś się dobrze sprzedało, to kolejne produkty opatrzone tym tytułem powinny sprzedać się równie dobrze. Przykładów na to można mnożyć bez liku. Zawsze jednak pojawia się pytania czy kontynuacje potrafią nas pozytywnie zaskoczyć i czy po prostu warto na nie wydawać [illegible]

magicznej kurtyny okazuje się, że świat na zewnątrz jest nie mniej brutalny. Ludzkość pochłonęła jest nowa wojna – z hordami demonów prowadzonych do boju plemiona orków, [illegible], a krążą pogłoski, że demoniczni władcy [illegible] nawet smoków.

Dodatkowo część mieszkańców Myrtany [illegible] walkę z siłami królewskimi, uznając, że władca ich zdradził i nie zapewnia wystarczającej pomocy.



Niewątpliwą zaletą "Gothic 2" jest [illegible] [illegible] świat. [illegible] w [illegible] [illegible].





Można zarzucić [illegible], że nie postarali się o [illegible] grafikę. Wygląd gry praktycznie się nie zmienił.

[illegible]. Gdy w [illegible] pojawił się „Gothic 2" od razu przystąpiliśmy do ogrywania, czy warto [illegible] [illegible]? Jak wypadł ten tytuł, przekonacie się czytając poniższą recenzję.

Akcja „Gothic 2" rozpoczyna się dokładnie tam gdzie skończył się poprzedni „Gothic". Jednak wszyscy ci, którzy nie grali w pierwszą część, nie poczują się obco. Na początku gry [illegible] [illegible] przyjaciół [illegible] „dawne" dzieje.

Po wydostaniu się z magicznego więzienia przed graczem otwiera się cały nowy świat, z pełnymi [illegible] nowych, ciekawych miejsc.



do [illegible] i [illegible]. Z drugiej zaś strony jest on [illegible] bardziej niebezpieczny. Wydawać by się mogło, że wszystkie [illegible] z Myrtany zostały [illegible] do kopalni [illegible], że to tam [illegible] [illegible].

[illegible] na samym [illegible] pojawia się [illegible]

jest tego [illegible] [illegible] gry. Czy [illegible] [illegible] [illegible] króla [illegible]? Od tego [illegible] dalsze poczynania – z tym [illegible] [illegible] wykonywać.

Gra jest niezwykle realistyczna. Wyjątkowe uznanie należy się firmie [illegible] za [illegible] modułu sztucznej inteligencji. W grze wykorzystano [illegible] zachowa-

nie bohaterów niezależnych i potworów. [illegible] [illegible] nas świat w „Gothic 2" żyje własnym, [illegible] niezależnym od nas życiem. Bohaterowie niezależni i potwory reagują na nas wyłącznie na podstawie obserwacji [illegible], które na nasz temat posiadają [illegible]. Jak to wygląda w praktyce?

NPC-e inaczej reagują, gdy rozmawiamy z nimi trzymając w ręku miecz, potwory mogą przed nami uciekać, gdy do walki [illegible] [illegible], a ta sama banda goblinów [illegible] [illegible] gdy

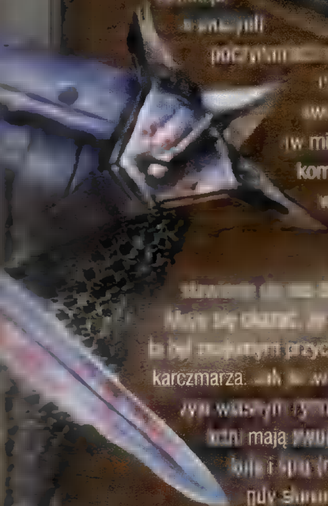




[illegible] tego [illegible] na [illegible] kompensują to wprowadzając do gry nowe umiejętności. Możemy między innymi [illegible] wykuwać broń i zbroje czy też przyrządzać magiczne napoje z różnych komponentów. [illegible] ze schematy[illegible] bohatera, [illegible] na [illegible] działania. [illegible] problem można rozwiązać na kilka sposobów i zawsze [illegible] jakieś wyjście z sytuacji.

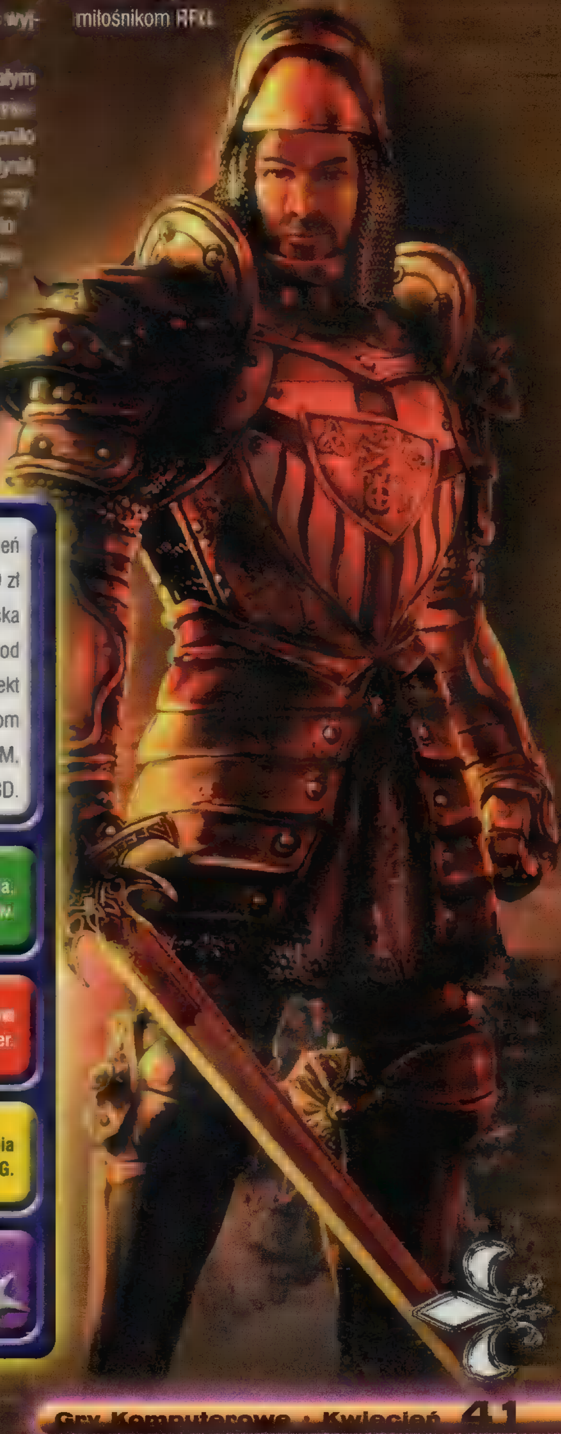


Najgorzej w tym całym zestawie prezentuje się wykonanie gry, praktycznie nie zmieniło się ono wcale. Ulepszenia uległy jedynie wszystkie efekty specjalne takie, jak [illegible] czy błyskawice, a reszta [illegible] bez zmian. Może to i dobrze w czasach, gdy [illegible] jest [illegible] kupić [illegible] grę [illegible] niż nowy komputer [illegible] sprostać [illegible] gier. Jednak ta [illegible] czasami [illegible], że gramy ciągle w część pierwszą [illegible] także, że producent nie zdecydował się na stworzenie trybu multiplayer.



[illegible] w [illegible] In[illegible] poczynaniach [illegible] się po całym świecie. Czasem szybciej (w miastach i wzdłuż szlaków komunikacyjnych!), czasem wolniej (na pustkowiach). Pogłoski na nasz temat zmieniają nastawienie do nas [illegible]. Może się okazać, że [illegible] ten bandyta był znajomym przychylnego nam do tej pory karczmarza. [illegible] cały świat żyje własnym rytmem. [illegible] mieszkańcy mają swoje zajęcia, pracują, odpoczywają i śpią (nie spodziewajcie się, że gdy [illegible] przyjaciela o trzeciej w nocy będzie on z Wami chciał rozmawiać). Także potwory i zwierzęta żyją na swój sposób, [illegible] potwory napadają na [illegible] pożywienia [illegible]. [illegible] znacznemu powiększeniu, przez to czasem [illegible] w trakcie przemieszczania się w tę i z powrotem. Na szczęście zadań [illegible] (przenieść X do miasta Y) [illegible]. [illegible] nie jak w poprzedniej części, twórcy zrezygnowali ze skomplikowanych tabel i charakterystyk, momentami





Podsumowując można stwierdzić, że „Gothic 2” jest godnym następcą swojego poprzednika, może nie tak odkrywczym jak część pierwsza, ale [illegible] na nasze zainteresowanie. Sprawi on przyjemność wszystkim tym, którzy lubią gdy gra RPG [illegible] swobodę wyboru. Może mało tu „wodotrysków” graficznych, ale na pewno „Gothic 2” jest pozycją godną polecenia wszystkim miłośnikom RPG.



PREMIERA	Kwiecień
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	JoWood
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.gothic2.com
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D.

PLUSY
Duża swoboda działania, [illegible] NPC-ów i potworów.

MINUSY
[illegible] bez zmian, brak trybu multiplayer.

WERDYKT
Gra warta zainteresowania przez każdego szanującego się miłośnika RPG.

OCENA ZBIOROWA

RECENZJA

GROM

Zawsze, gdy do redakcji [illegible] jakiś polski pro-dukt, jest to [illegible]. W [illegible] Polacy robią zaledwie kilka gier na [illegible], a i tak większość z nich to [illegible] twory, które za gra-nicą [illegible]. My [illegible]



[illegible] na [illegible] złej [illegible] i na skok [illegible] polskich gier [illegible] ze [illegible] Małysza. Twórcy „Groma" [illegible] optymizmem i mają wysokie [illegible], a [illegible] o tym fakt, że wersja gry, którą [illegible] do recenzji, jest [illegible].

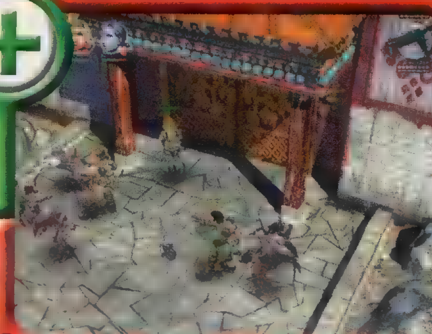
W grze [illegible] nam wcielić się w [illegible] Grona, [illegible] oficera służb [illegible]. Niemcy [illegible] wali mu ro-dzinę, a on [illegible] do [illegible]. Nie [illegible] miejsca, a [illegible] do Tybetu, [illegible] wojenna [illegible]. Ale [illegible] Niemcy [illegible] A wszystko przez [illegible] podanie mo-[illegible] o [illegible] miastu, gdzie ukryty jest [illegible]. [illegible] tak [illegible], że ten, kto ją posiada, staje się nie-zwyciężony. O [illegible] także pewien [illegible], który ma z [illegible] stare rachunki do wyrówna-nia. [illegible] jest los świata.

Powyższy opis [illegible] z [illegible] Indiana Jonesem [illegible] archeologiem [illegible] to [illegible], bo Grom ma być jego polskim odpo-wiednikiem. Niestety [illegible] pułkownika nie [illegible] aż tak [illegible] i [illegible] do [illegible]. Już po intrze [illegible], że [illegible] problemy. Z [illegible] fakt [illegible]. Jednak tu pojawia się [illegible] zastrzeżenie. Na ładnych, [illegible] i [illegible] tłach po-ruszają się [illegible] po-staci. [illegible] i [illegible] się do niego przyzwyczaić. Zwłaszcza, że animacja ruchów naszych bohaterów niemiłosiernie kuleje, często wzbu-dza uśmiech politowania i woła o pomstę do nieba.

„Grom" podobnie jak inna, polska gra, „Gorky 17" jest hybrydą łączącą elementy RPG z akcją. Tylko, że na tle tego wydanego prawie 3 lata temu tytułu, „Grom" wypada niestety gorzej. Zwłaszcza, że jego twórcy po-pełnili największą



Po oddaleniu widoku naprawdę, aż miło popatrzeć.



Walka w "Gromie" [illegible], że gra powinna [illegible].









zbrodnie, jaką tylko mogli – zrobili grę akcji, w której właściwie nie ma akcji! Schematyczna walka, jedna z głównych atrakcji tego programu jest bardzo nużąca. Pełno tu niedorzeczności, szwankuje inteligencja przeciwników, którzy [illegible]

tej, [illegible] robić [illegible] do [illegible] i tu [illegible] wada. [illegible] trzeba [illegible] reguły [illegible], jacy się [illegible]. [illegible] była to w [illegible] praktyka powszechnie stosowana, ale [illegible] zmusza gracza do takich bezsensownych wyczynów?

Do zalet „Gromu" oprócz ponad 100 ładnie wykonanych lokacji z [illegible] można zaliczyć [illegible] i bardzo intuicyjny interfejs. Szkoda tylko, że praca ta poszła na marne, bo reszta zespołu nie [illegible]. Nie [illegible], że gra zbyt [illegible] sukcesów, ani w [illegible]. Choć [illegible] to [illegible], to najlepiej [illegible] trafił [illegible] do [illegible] „[illegible] Gra" lub „[illegible] komputerowe", [illegible] za stosunkowo niewielkie pieniądze.

PREMIERA	I kwartał 2003
CENA	99.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	CDV
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.cenega.pl
WYMAGANIA	PII 350, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB.

PLUSY
Ładnie, ładnie wykonane lokacje, [illegible]

MINUSY
Schematyczna walka, mało [illegible], wygląd i animacja [illegible]

WERDYKT
Z pewnością "Grom" nie zapewni Polakom mocnej pozycji na zachodnich rynkach.

OCENA ZBIOROWA



OFICJALNE PORADNIKI

PROMOCJA!!!

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER TERAZ DWA W CENIE JEDNEGO

JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 23,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz!
Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" plus „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni.
Pytania: (22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku.

Promocja obejmuje:

- **Baldur's Gate II**
- **Heroes Of Might & Magic IV**
- **Black&White**







PROMOCJA!!!

CHESSMASTER 9000

Poprzednia odsłona szachowego kolosa „Chessmaster” była już w zasadzie doskonała. Cóż jeszcze można było dodać w nowszej wersji? W edycji 9000 autorzy wzbogacili grę o nowe opcje sieciowe oraz rozbudowali bazę dostępnych partii historycznych. Ponadto w grze pojawia się ponad 60 nieznanych wcześniej szachownic



i pionków 3D, nowe kursy i turtoriale oraz tryb quick start, który pozwala szybko przejść do rozgrywki. Wyjadacze „Chessmastera” poczują się jak w domu, a nowicjusze bez problemu znajdą w grze coś dla siebie. O tym, że ilość dostępnych opcji, trybów i informacji jest gigantyczna, może świadczyć zawartość dwóch dysków CD, która przy instalacji urasta do ponad 1.1 GB. Po rozwiązaniu łamigłówki z cyklu „Puzzle of the Day” (można je pominąć, jeżeli ktoś nie lubi sza-

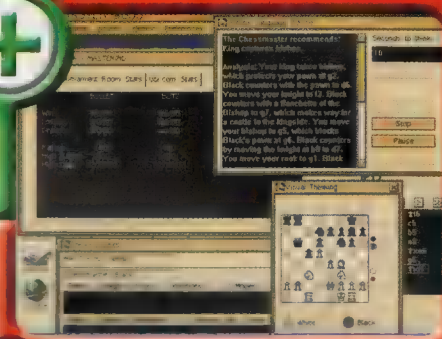




chowych szarad) oczom gracza ukazuje się menu zorganizowane wokół siedmiu „pokoi”, sa to: Library (zgromadzono tu różnorakie informacje dotyczące szachów), Classroom (przygotuje do rozgrywki od podstaw nawet totalnego laika, albo także pomoże w ćwiczeniach bardziej zaawansowanemu graczowi), Tournament Hall (gdzie możemy zmierzyć się z komputerowymi graczami od początkującego do arcymistrza), Database Room (znajdziesz tu zapisy setek partii, które można przeszukiwać po nazwisku gracza lub pozycji na szachownicy), Game Room

+ [illegible] the [illegible] na starcie. Jeżeli ktoś lubi, na pewno [illegible] doceni. Jeżeli [illegible], zawsze może [illegible].





– [illegible] okienek [illegible] praktycznie [illegible]. Z drugiej [illegible] trzeba ich włączać w [illegible] chwili...

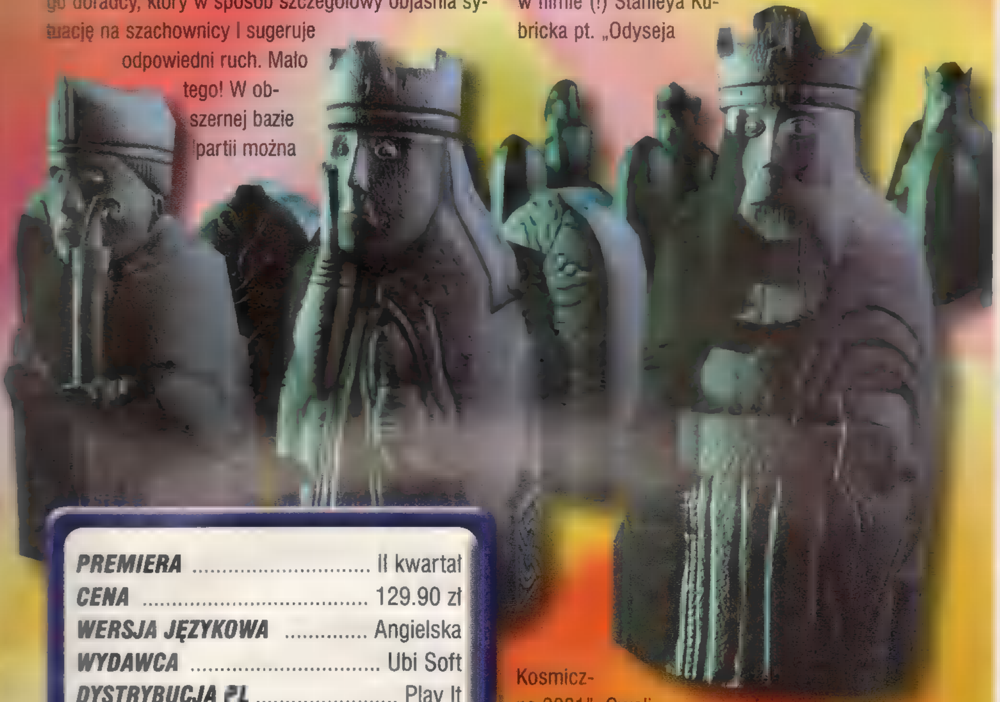
(gdzie miło spędzimy czas na dowolnej rozgrywce), Kid's Room (w którym najmłodsi będą mogli poprzez zabawę i liczne ciekawostki przekonać się do tej zacnej gry) oraz CMlive (moduł służący do rozgrywek internetowych, które w edycji 9000 nabierają bardziej znormatyzowanego charakteru). Wachlarz opcji i możliwości, które dostępne są w „Chessmaster 9000” jest tak liczny, że nie sposób wszystkich tutaj omówić. Skupimy się zatem jedynie na kilku smaczkach, które być może dadzą jako taki obraz tej wszechstronnej i kompletnej gry szachowej. Ponieważ w czasie zabawy na ekranie może być dostępnych wiele okien, autorzy przygotowali możliwość zapisywania preferencji poszczególnych graczy. W ten sposób siada-







... do komputera można wczytać swój profil i od chwili ekran nie wygląda już jak ten, na którym gra brat czy ojciec, ale jak nasz własny. Profile są też niezwykle istotne przy grze w Internecie, gdzie każdy jest na ich podstawie identyfikowany i przypisywany do grupy graczy o adekwatnym poziomie umiejętności. W czasie gry można słuchać/czytać rad komputerowego doradcy, który w sposób szczegółowy objaśnia sytuację na szachownicy i sugeruje odpowiedni ruch. Mało tego! W obszernej bazie partii można w dowolnej chwili sprawdzić czy ktoś już wcześniej nie miał podobnej sytuacji na szachownicy i jak z niej wybrnął. O dydaktycznych stronach takiego rozwiązania nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Z totalnych ciekawostek warto wspomnieć, że w bazie partii znajduje się zapis rozgrywki pomiędzy Frankiem Polem i komputerem HAL 9000, która miała miejsce w filmie (!) Stanleya Kubricka pt. „Odyseja Kosmiczna 2001". Gwoli ścisłości należy stwierdzić, że owe kilkanaście posunięć, które znajdują się w „Chessmaster 9000", to tylko rekonstrukcja, bowiem w filmie widocznych było zaledwie kilka ruchów. Fachowcy od szachów doszli jednak do wniosku, że gra Poole'a i HAL'a zaczynała się defensywnym otwarciem Ruy'a Lopez-Morphy'ego i na tej podstawie wydedukowali jak partia przebiegała! Już ta ciekawostka pokazuje z jak doskonałą grą szachową mamy do czynienia...



PREMIERA .... II kwartał
CENA .... 129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL .... Play It
INTERNET ...... http:chessmaster.ubi.com
WYMAGANIA...... PII 450 MHz, 64 MB RAM, ... karta graficzna 16 MB.

PLUSY
[illegible] wyjaśnia podstawy i zaawansowane [illegible]

MINUSY
Wersja angielska

WERDYKT
Bezkonkurencyjny program szachowy dla graczy na każdym poziomie. Doskonały jako nauczyciel dla początkujących.

OCENA ZBIOROWA



PSX Projekt
08-400 Garwolin
ul. Długa 1
tel. 025 682 46 49
MEDIA PRINT
www.tusze.psxpro.net.pl

ZAMIENNIKI
CANON
Czarny od: 12,00 PLN
Kolor od: 23,00 PLN
EPSON
Czarny od: 19,00 PLN
Kolor od: 35,00 PLN
XEROX
Wszystkie kolory od: 19,00 PLN

NAPEŁNIACZE
CANON
LEXMARK
HP
Czarny od: 17,00 PLN
Kolor od: 25,00 PLN

PAPIERY
FOTO MATOWE
Wodoodporne od: 7,00 PLN
FOTO BŁYSZCZĄCE
Gładki od: 15,00 PLN
Wodoodporne od: 15,00 PLN
2 - stronny od: 19,00 PLN
FOLIE
Transparentna od: 19,00 PLN
Biała od: 15,00 PLN
INNE
Etykiety CD od: 8,00 PLN
Etykiety A-4 od: 9,00 PLN
Papier Transferowy od: 20,00 PLN
Kartony i papiery Ozdobne od: 7,00 PLN

RECENZJA

RAILS ACROSS AMERICA



W tej grze występujemy w roli magnata kolejowego. Akcja rozgrywa się w latach 1830 – 2000, a naszym zadaniem jest budowa i rozwój linii kolejowych, podobnie jak ma to miejsce w „Railroad Tycoon". Jednak „Rails Across America" podchodzi do zagadnienia w skali makro pozwalając jedynie na budowę linii i czuwanie nad optymalnym wykorzystaniem naszych pociągów. Sprowadza się to do tego, że najpierw jednym kliknięciem łączymy ze sobą dwa miasta, a potem już tylko pilnujemy kolorowych lampek.

„Rails Across America" to przykład RTS-a, którego oryginalny pomysł został zniweczony przez kiepskie wykonanie. Gra przy pierwszym zetknięciu intryguje, ale po godzinie wzbudza już wyłącznie irytację. Do dyspozycji mamy szybką potyczkę lub 21 scenariuszy ułożonych w kampanie, które można rozgrywać w dowolnej kolejności. Ustawiamy datę rozpoczęcia i zakończenia potyczki, kapitał początkowy, miasto startu, jeden z trzech poziomów trudności, ilość komputerowych graczy (maksymalnie siedmiu) oraz możliwość stosowania wpływów przez graczy. To ostatnie uzyskuje się przez specjalne karty, którymi można doprowadzić do upadku przedsiębiorstwo przeciwnika. Karty można stosować w dowolnym momencie gry, ale przeciwnik ma też szansę wykorzystać swoje, do ataku lub obrony.

Autorzy chwalą się, że największą zaletą gry, jest to, że rozgrywkę można zacząć i skończyć w ciągu zaledwie godziny. To fakt, ale niestety według nas, takie rozwiązanie sprawia, że gra szybko się nudzi. Czynności, które należy wykonywać w poszczególnych misjach, mimo odmiennych celów, zawsze są identyczne! Na ogromnej powierzchni łączymy naszą siedzibę z pobliskim miastem. O trafności inwestycji informują nas przewidywane dochody z transportu wytwarzanych tam produktów, ale my żadną produkcją nie będziemy się zajmować (niestety!). Najpierw wybieramy pociągi (towarowe i osobowe), które będą po tej trasie kursować, a potem rozpoczyna się budowa torowiska. Po chwili widzimy pociąg, który przynosi nam określony dochód. Ponieważ koniunktura gospodarcza bezustannie się zmienia (informują nas o tym stosowne komunikaty) obciążenie naszej linii jest zmienne. Musimy zatem czuwać, aby wystawić odpowiednio dużo pociągów lub zminimalizować ich liczbę. Do tego celu używamy wspomnianych już kolorowych lampek, którymi będziemy klikać do upadłego. W celu podniesienia wydajności torowiska możemy jeszcze dobudować kolejne tory, zainstalować sygnalizację, zmodernizować lokomotywę oraz zatrudnić kierownika. Ten ostatni wyręcza nas w zabawie ze światełkami, ale tylko w teorii... Poza tym trzeba gościowi płacić, a instalacja dodatkowego sprzętu też nie jest darmowa. Co ciekawe, o gotówkę nie musimy zupełnie się martwić! Autorzy wprowadzili, bowiem tzw. punkty prestiżu, a zdobywa się je za rozbudowę linii połączeń i eliminację konkurentów. Oczywiście kasa w grze jest, ale co z tego, skoro w dowolnym momencie możemy brać kredyt w banku, a potem kolejny, kolejny i kolejny... W praktyce oznacza to, że problem braku pieniądze nie istnieje, co jest baaaardzoooo nierealistyczne!

Po zbudowaniu jednej linii, budujemy następną i tak bezustannie. No rzeczywiście, po godzinie mamy już prawie całą mapę pod swoim władaniem, ale gdzie tu strategia? Gdzie wyzwanie dla gracza? Jeżeli ktoś lubi gry uproszczone i w gruncie rzeczy nudne – to proszę bardzo. Nie ma nic bardziej frustrującego w grach o zacięciu ekonomicznym, jak niekończąca się kasa. Wygląda na to, jakby ktoś tworzący ten program, o tym nie wiedział! Szkoda...



[illegible] wiele [illegible] okraszono [illegible]



Zabawa w [illegible] nawet [illegible]



PREMIERA	Już jest
CENA	19.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Strategy First
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.flyinglab.com/rails
WYMAGANIA	Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 2 MB.

PLUSY

[illegible]

MINUSY

[illegible] banał...

WERDYKT

Strategia kolejowa o małej żywotności. Fajna koncepcja, ale zbyt uproszczona. Gra może się szybko znudzić.

OCENA ZBIOROWA

BOMBER FUN

Nawet najbardziej zagorzali amatorzy strategii, RPG-ów, czy innych ambitnych programów lubią się czasami zrelaksować. Wtedy chętnie sięgają po gry lżejsze, nie wymagające zbytniego wysiłku intelektualnego. Przykładem takich właśnie łatwych, lekkich i przyjemnych gierek są zręcznościówki. Czy pamiętacie jeszcze takie tytuły, jak „Atomic Bomberman" czy „DynaBlaster".

Nie bez powodu przywołaliśmy wspomnienie tamtych gier, bowiem niemiecka firma LightBrain GmbH stworzyła ostatnio grę, która jest właściwie klonem Bombermana. Jednak „BomberFUN", bo tak brzmi tytuł owej gierki, „zapożyczył" jedynie ideę prowadzenia rozgrywki. Grafika natomiast, co nie powinno dziwić, uległa radykalnej zmianie. Tutaj w odróżnieniu od „DynaBlaster", czy „Bomberman'a", rozgrywkę prowadzimy na [illegible] planszach. Do dyspozycji mamy [illegible] plansze: arabską, [illegible] Majów i mitycznej Atlantydy.

Gierka stwarza możliwość prowadzenia rozgrywki wieloosobowej i to nie tylko poprzez sieć czy Internet, ale również na jednym komputerze. Jednak pomimo, iż w sieci możemy wziąć udział w walce z ośmioma graczami, to na jednym komputerze pozwala na jednoczesny udział tylko dwóch graczy (na 1 klawiaturze).



Świetna [illegible] dla dwóch graczy



[illegible]

[illegible] prowadzona jest na kwadratowych planszach, w [illegible] wkomponowany [illegible] labirynt zbudowany z [illegible] się rozwalić skrzyń, oraz niezniszczalnych, sześciennych obiektów, np. kamiennych bloków. Generalnie chodzi tu o wyeliminowanie wrogów (kontrolowanych przez komputer lub innych, realnych uczestników gry) za pomocą podstawianych bomb. Niektóre skrzynie zawierają gadżety ułatwiające nam to zadanie, są wśród nich m.in. dodatkowe bomby, zwiększenie siły wybuchu, przyspieszenie, etc.. Ale uwaga. W niektórych skrzyniach mogą znajdować się także pułapki np. szybka eksplozja, czy chaotyczne, automatyczne wyrzucanie bomb.

W stosunku do starszych produkcji, na podstawie których powstał „BomberFUN", poza grafiką niewiele się zmieniło. Jednak wykorzystanie dobrego, sprawdzonego pomysłu i dodanie nowoczesnej grafiki, dało dobre efekty. Podobnie jak niegdyś „DynaBlaster", tak teraz „BomberFUN" dostarcza mnóstwo dobrej zabawy, szczególnie w trybie rozgrywki wieloosobowej. Niemniej, miłośnicy dwuwymiarowej „Dyny", czy „Bombermana", będą musieli przyzwyczaić się do czasami niezbyt czytelnych, trójwymiarowych plansz „BomberFUN'a". Jednak nie to jest największym mankamentem gry. Należy wspomnieć o wręcz gigantycznych wymaganiach sprzętowych jak na taką gierkę. Aby bowiem dobrze się zabawić, a gra sprawnie hulała w najwyższej rozdzielczości, przy włączonych wszystkich szczegółach musimy posiadać, bagatela, Pentium IV 1,5 GHz i GeForce 3 lub jeszcze szybszą kartę grafiki. To chyba lekka przesada, co nie zmienia faktu, że gierka jest naprawdę sympatyczna, a poza tym tania.

Tymczasem pozostaje nam jedynie życzyć Wam miłej rozgrywki...

PREMIERA .... Już jest
CENA .... 19.95 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... LightBrain
DYSTRYBUCJA PL .... TopWare
INTERNET .... bomberfun.topware.pl
WYMAGANIA .. PIII 450 MHz, 128 MB RAM, ... karta graficzna 8 MB.

PLUSY
Idea gry oparta na [illegible] dobrych [illegible], grafika

MINUSY
[illegible]

WERDYKT
Nieśmiertelna gra, jednak wymagania zupełnie [illegible] do jej wyglądu.

OCENA ZBIOROWA



Tony Tough i noc Pieczonych śCiem

Uwaga Czytelnicy, nie popełnijcie takiego błędu, jakiego my dopuściliśmy się w redakcji. Opisywany właśnie tytuł NIE JEST GRĄ DLA DZIECI i z pewnością nie można polecić go żadnemu rodzicowi jako prezent dla swojej małej pociechy. Kolorowe obrazki i komiksowa grafika na pudełku są bardzo mylące, ale to dlatego, że „Tony Tough" nawiązuje do klasycznych przygodówek, jakie powstawały wiele lat temu. Dlatego choćby z tego powodu warto przyjrzeć mu się trochę dokładniej.



Z pewnością starsi gracze patrzą na screeny i z łezką w oku wspominają czasy, gdy jakieś dziesięć lat temu, z maniakalnym uporem, zagrywali w kolejne części „Larryego" lub pierwsze odsłony „Małpiej Wyspy" stworzonej przez LucasArts. Dzięki grze „Tony Tough" możliwa jest taka sentymentalna podróż w czasie dzięki której jeszcze raz przeżyjesz te niezapomniane chwile. Natomiast młodsi użytkownicy komputerów, mogą przekonać się, jak wygląda klasyczna przygodówka w podręcznikowym tego słowa znaczeniu.

Po włączeniu gry, od razu rzucają się w oczy płaskie, bardzo kolorowe I ręcznie rysowane tła, wypełnione mnóstwem, mniej lub bardziej, dziwnych przedmiotów i animowanych obiektów. W czasach wszechobecnego trzeciego wymiaru i pięknie renderowanych lokacji, znanych choćby z „Atlantis II", takie rozwiązanie graficzne może od razu odstraszyć wielu graczy. Jednak mimo wszystko, lepiej tak szybko nie zniechęcać się do tego tytułu, zwłaszcza, jeżeli ktoś lubi dużą dawkę dobrego, absurdalnego humoru. Już sama postać Tonego, małego detektywa z dużym brzuszkiem i przezabawną facjatą, potrafi wprawić w dobry nastrój. A im lepiej poznajemy głównego bohatera, tym więcej mamy powodów do śmiechu. Na samym początku Gracz dowiaduje się, że przyszło mu się wcielić w postać niedocenianego detektywa, który po dziesięciu latach zajmowania się błahymi sprawami dostał wreszcie zlecenie życia. Naszym zadaniem jest wytropienie i złapanie psychopaty... kradnącego dzieciom cukierki! Jakby tego było mało, Tony jest przekonany, że to część wielkiego spisku złych kosmitów wymierzonego przeciwko Ziemianom. Wszyscy, którzy właśnie uznali Tonego za wariata mają rację, ale fakt ten wcale nie przeszkadza mu wygłaszać wielu bardzo zabawnych, czasem dość cynicznych stwierdzeń i ripost. Należy tutaj wspomnieć, że polonizacja produktu stoi na bardzo wysokim poziomie, a głos polskiego lektora pasuje idealnie do postaci Tonego. Kolejnym plusem gry jest prostota obsługi i zastosowanie starodawnego systemu „point'n'click" umożliwiającego interakcję ze światem poprzez cztery standardowe opcje: przyjrzyj się, użyj, porozmawiaj, podnieś.





[illegible] kolorowa grafika i duża dawka humoru były [illegible] dobrej przygodówki.





Ale tak [illegible], dziś gracze [illegible] od gier innych zalet.

„Tony Tough" będąc typową oldschoolową przygodówką posiada niestety wszystkie wady charakteryzujące ówczesne gry. Najlepszym przykładem jest uboga i liniowa fabuła oraz sposób skonstruowania zagadek. Niektóre z nich są tak dziwne, że albo odkryjemy rozwiązanie przypadkiem klikając po kolei każdym przedmiotem na interaktywnych obiektach, albo będziemy zmuszeni skorzystać z solucji.

Z pewnością nie jest to gra dla wszystkich. Prawdopodobnie tworzono ją z myślą o starszych graczach i przede wszystkim to właśnie oni powinni się nią zainteresować. Choć jeżeli ktoś lubi specyficzne poczucie humoru i potrafi grać w produkt nieopatrzony dopiskiem „3D", to także ma szansę spędzić przy nim miło i przyjemnie trochę czasu.

PREMIERA	Już jest
CENA	59.00 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Prograph
DYSTRYBUCJA PL	Techland
INTERNET	www.techland.pl
WYMAGANIA	P 200 MHz, 32 MB RAM.

PLUSY

[illegible] grafika, [illegible], duża [illegible] humoru.

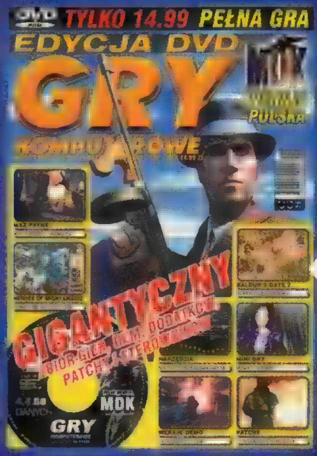
MINUSY

Trudno [illegible], bo [illegible] co dla [illegible] będzie [illegible], dla [illegible] być największą [illegible] to [illegible].

WERDYKT

Nad tą grą nie ma, co długo filozofować, bo albo komuś przypadnie ona do gustu, albo zupełnie się nie spodoba.

OCENA ZBIOROWA



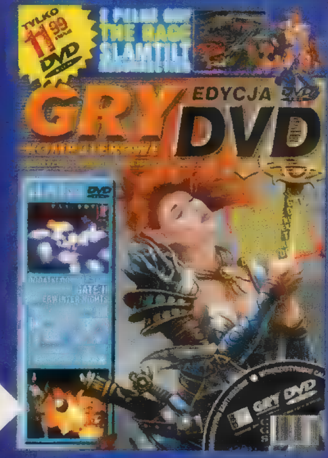
MOŻESZ ZAMÓWIĆ!

GRY KOMPUTEROWE 10-11/2002 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. PEŁNA GRA: MDK

(Koszt płyty wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki)

GRY KOMPUTEROWE 01/2003 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKOW DO GIER, PROGRAMOW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. DWIE PEŁNE GRY: THE RAGE, SLAMTILT RESURRECTION - STÓŁ DEMON.

(Koszt płyty wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).



POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł
(redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA

- Oficjany Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy prenumerator otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW: "Baldur's Gate II, "Black & White".
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na konto redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP S.A. XII O/W-wa 10201127-314295-270-1
Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja.
Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Nr 01/02
Pełna gra: Clash PL



Nr 02-3/02
Pełna gra: Gromada PL



Nr 04/02
Pełna gra: Aztec Empire PL



Nr 05/02
Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL



Nr 06-7/02
Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL



Nr 08/02
Pełne gry: Dragonfire PL



Nr 09/02
Pełna gra: Mortyr PL



Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK PL



Każdy „Patriota"
ma swoją cenę.
Teraz płyty DVD aż do 50% taniej.
SPECIAL EDITION
MEL GIBSON
PATRIOTA
SAMUEL L. JACKSON
KEVIN SPACEY
THE NEGOTIATOR
DVDMANIA kręci ludzi!
Nawet do 50% taniej!
Daj się wkręcić!
Taka okazja zdarza się tylko raz!
DVD MANIA
aż do 50%
GoodFellas
Porachunki
THE ENFORCER
CITY OF ANGELS
© 2003 Warner Bros. Poland Sp. z o.o., Columbia TriStar Home Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.whv.pl; www.columbiavideo.pl
Więcej informacji znajdziesz na:
DVD VIDEO


SCOOBY-DOO
WIĘCEJ CZADOO!
JUŻ NA WIDEO I DVD!
SCOOBY-DOO
SCOOBY-DOO
DOOSKONAŁE DVD
W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!
MNÓSTWO CZADOOWYCH DODATKÓW!
między innymi:
•sceny nie wykorzystane w filmie •reportaż z planu •teledysk Land of a Million Drums w wykonaniu zespołu Outkast •„straszne miejsca" •„furgonetka detektywów" •dodatki ukryte
DOOŁĄCZ DO DRUŻYNY SCOOBY-DOO
SZUKAJ W DOOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH
WWW.DVDFORUM.PL WWW.SCOOBYDOO.COM
przyjaciółka
onetkonekt
SUPER express
Radio ZET

WIELKIE HITY ZA 29.99

The Longest Journey - Najdłuższa Podróż

JUŻ W SPRZEDAŻY



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

2 Płyty CD z grą: The Longest Journey - Najdłuższa Podróż. Ich zawartść w pełni odpowiada wersji 4-płytowej

DOBRA CENA 29 99 ZŁOTYCH

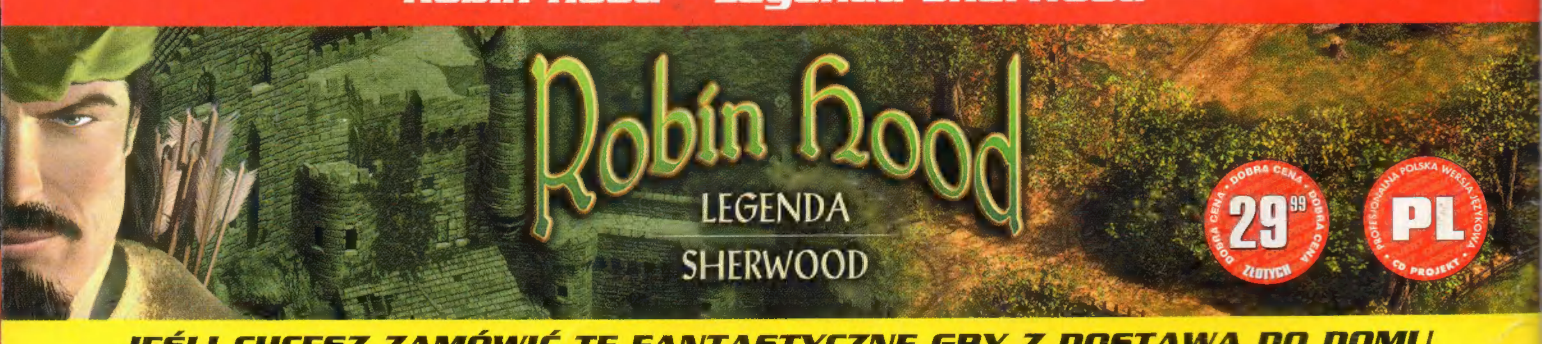
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży eXtra Gra Wielkie Hity z grą przygodową The Longest Journey (Najdłuższa Podróż). The Longest Journey to jedna z najlepszych przygodówek jaka powstała na komputery PC. Przyjęta niezwykle entuzjastycznie przez graczy z całego świata i Polski, obecnie uchodzi za kultową pozycję w swoim gatunku. Kup grę The Longest Journey w eXtra Grze i tym samym poprzyj naszą ideę wydawania wspaniałych gier w niewiarygodnie niskiej cenie. Szukaj w najbliższym punkcie z prasą.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ
Robin Hood - Legenda Sherwood



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM


PEŁNA WERSJA
6 MINI GIER
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
cgs
wydawnictwo publishing house
COMPACT disc DIGITAL DATA
CGS © 2003
GRY KOMPUTEROWE
SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 4/2003
SLAMTILT
RESURRECTION
DEMON
© Ganymede 2001


DEMA
FREELANCER
CHAMPIONSHIP MANAGER 4
TOCA RACE DRIVER
PATCHE
CGS
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house
COMPACT disc DIGITAL DATA
CGS © 2003
GRY KOMPUTEROWE
SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE
Z GK 4/2003
HEATH
PEŁNA WERSJA
© Russobit-m 2001